3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.99



卷首特报
NDSi
开箱试玩报告书

研究中心
口袋妖怪 白金
全精灵收集指南

口袋光环DVD
PSP-3000
实机拆卸演示

攻略透解
恶魔城
被剥夺的刻印

AWAY
混乱的迷宫

希德与陆行鸟的不可思议迷宫
忘却时间的迷宫DS+

超大容量3张DVD+精美包装更具收藏价值！
经典中文游戏在此集合!所有游戏均有攻略

PSP 金典收藏

《PSP·e族》
小组倾力打造

独有
PSP上边玩边看的攻略

无需退出游戏即可随时查看图文攻略
附送的金手指、秘籍、存档等内容，
让你的游戏过程更顺畅
另有精美PSP主题、壁纸、必备软件等资源

Air
超级机器人大战A 携带版
冲啊！阿源 夕阳木工物语
虹吸战士 洛根之影
幻想传说 全程语音版
寂静岭 零
洛克人 威力加强
圣女贞德
星之海洋 初次启航
……

DVD-ROM 1　DVD-ROM 2　DVD-ROM 3

幸运抽奖
送你PSP-3000

11月中旬
全国上市

《PSP·e族》半月刊化！
PSP-3000幸运抽奖活动开始啦！

属于PSP玩家的专门志，打造内容最精彩的PSP流行刊。四位小编带你畅游PSP世界，为你点评半个月来PSP平台上的大事小事与大作小作。80页精美手册，3 DVD-ROM献上最新PSP资源！

《职业进化足球 2009》
实用技巧攻略

《格斗之王精选 大蛇传说》火热奉上



软件、游戏、影视、音乐，
所有PSP最新资源一网打尽，
带你全面感受PSP的魅力！



11月中旬
全国上市

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



PS2专辑 Vol.6



11月13日 全国上市

完结号特别策划

经过六年历程，《PS2专辑》终于迎来完结号！本期特别收录《蓝色回忆录》、《见证时代的足迹——PS2群英谱》两大企划，精心勾画史上最畅销主机PS2的历史，是每个曾经的PS2玩家不可错过的内容。

攻略研究全力出击

收录最近一年来PS2上的十余款大作制作攻略和研究，所有资料均经过重新修订，便于玩家使用和收藏，让你的PS2重新焕发青春。

年鉴完结号不容错过

大受好评的PS2至尊年鉴也迎来完结号！收录从2007年9月至2008年9月的PS2注目游戏，为PS2“所有的游戏在此集结”的辉煌历史划上完美句号！

金曲MV大合集 Vol.6

DVD光盘收录超过20首PS2相关金曲的MV大推荐！采用中日（英）双语字幕，精心打造PS2最后的华美乐章！

更多精彩内容等你来看

本书收录了《女神异闻录Persona 4》和《寂静岭 起源》的剧情小说，此外尚有PS2年度游戏销量榜、PS2大作名人谈等精彩内容！

《寂静岭》官方小说

恐惧由心而起，邪恶由心而生。迷雾弥漫一切、笼罩一切，吞噬一切。在命运的驱使下，哈里带着女儿雪莉乘车来到了那个神秘的小镇——寂静岭。从车祸所导致的昏迷中醒来后，他吃惊地发现女儿竟然失踪了。为了寻找女儿，哈里下车在这个被雾笼罩的陌生小镇四处搜寻起来。但在这里等待着他的，却是一个宛如地狱一般的噩梦……



11月15日 全国上市

超时空要塞 边境 星空回忆录

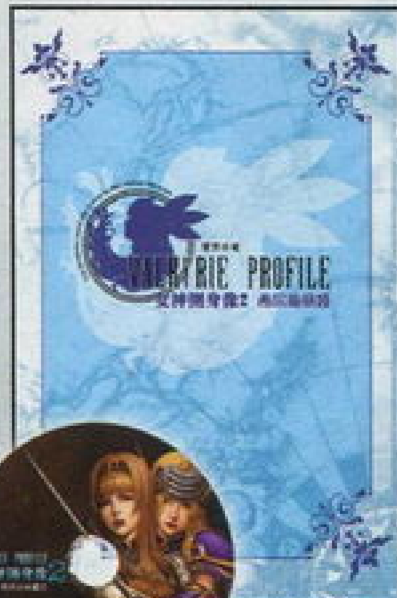
第1话至最终话完全解说、名场面回放，一同回忆动画中的快乐、感动与震撼；银河歌姬详解，从各种角度展现雪露与兰花最光彩照人的一面；官方世界观、机械设定帮助你了解新统合军及各移民船团的科技，揭晓瓦鸠拉与原始文明的真正关系。更有双CD收录动画全歌曲集，这样一本完整记录《超时空要塞 边境》的专辑，喜爱《MF》的你绝对不应该错过！



11月15日 全国上市

《女神侧身像2》官方小说

命运三女神——亚莉、蕾娜斯、希尔梅丽娅共用一个躯体，在人和神之间轮回转世，三姐妹在同一时间只能有一位出现在人界米德加尔特。但希尔梅丽娅却违反了主神奥丁制定的铁律，其灵魂在迪万公国公主阿莉莎的体内苏醒。在奥丁的命令下，亚莉来到人间对两人展开了追杀。但是谁都没有想到，一场前所未有的浩劫正在暗中步步逼近，人界甚至神界都被卷入了这场将会毁灭一切的阴谋中……



已上市，各地报刊亭销售中

超时空要塞 边境 星空回忆录 第20辑

即将登陆NDS的史克威尔艾尼克斯最强作——《超时空之钥》震撼登场，穿越数个时空的旅程一一上演；《鬼泣3》精彩小说一期完结，让我们一同进入恶魔猎人的最初时代；《格兰蒂亚》感动完结，惊心动魄的最终战及温馨的结局都在等待着你；《最终幻想Ⅶ 再临之子》官方外传，让您了解电影版之前发生的故事，此外，《光环 奥星的幽灵》也将继续精彩连载。



已上市，各地报刊亭销售中

本辑特别关注

攻略透解

恶魔城 被剥夺的刻印

NDS

带你勇闯恶魔城

全剧情流程攻略
BOSS无伤打法详细解说

P83

攻略透解

希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+

NDS

P70

全主线剧情攻略
全分支关卡详解
全职业获得方法与技能一览

写在前面

记得还是自己买第一本《掌机王SP》的时候还是个位数，想不到轮到自己写这辑前言的时候就已经是双位数的最后一辑了，实在是感慨良多呀。

99这个数字有很多层的含义，从字面来看，他是双位数里最大和最后数字，就像很多游戏里都以99为最高等级一样，代表着事物价值的最大化，要知道很多人努力一辈子，追求的就是自身等级的99。从读音来看，99谐音为久久，有着久远和永恒的寓意，和很多人喜欢以99朵玫瑰和99只纸鹤来表达自己的祝福的道理是一样的。另外佛教里还有“九九归一、终成正果”的说法，指的是“周而复始”或“归根到底”，但这里的周而复始并不是说在原地转圈，而是从一个起点到终点、然后再从这个终点到达一个新的起点，以至无穷。同时也是一种升华和一个新的开始。

下一次就是100辑了，好了，让我们100见吧。

鸟冬

CONTENTS VOL.99

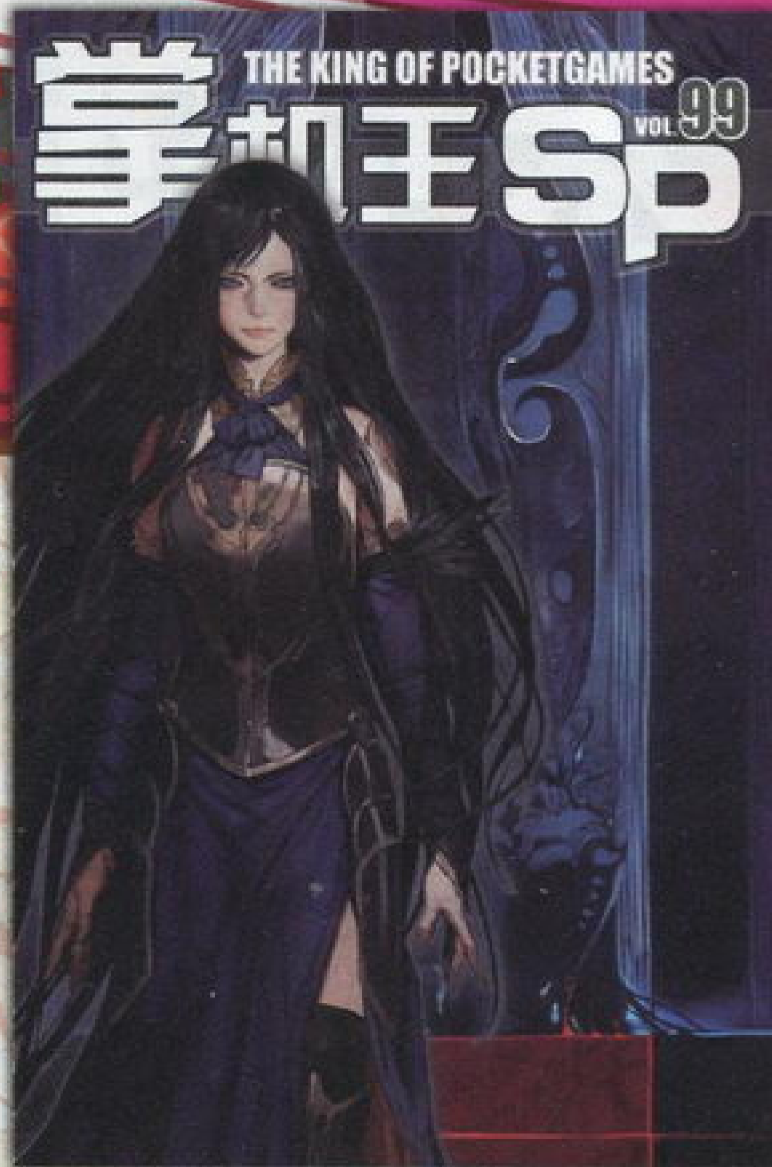
本辑责编：曾磊　美术总监：吴松

掌机王Sp目录

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

NDSi 开箱试玩报告书

卷首特报

11月1日在日本发售的NDSi，也许在许多人眼里还只把它看作NDS系列的普通延续型机种。作为游戏机，核心部分的CPU、显示芯片等硬件没啥重大改观，游戏画面毫无提升，自然也就不算什么进化，吸引人的程度本应大打折扣。但当你把NDSi拿在了手里，按下POWER键，聆听了开机音乐新添的一声脆响，再点击触摸屏玩弄一番，对着新增的摄像头臭美一下，那么你恐怕会再也无法抵抗它的魅力！因为在硬件没有升级只是扩展的情况下，软件的升级让NDSi拥有了全新生命力！

文 米格

开箱篇

有关NDSi的详细资料，上辑我们已经做了报道，上下屏幕由3.0英寸增大到3.25英寸，前后分别增加了两个30万像素的摄像头，加入对SD卡的支持，取消了SLOT-2 GBA卡槽，以及音量、开关、触控笔等细节的变化，恐怕不用多说，关注的玩家应该都倒背如流了。废话不多说，下面还是直接给大家实际展示一下NDSi的身形吧！



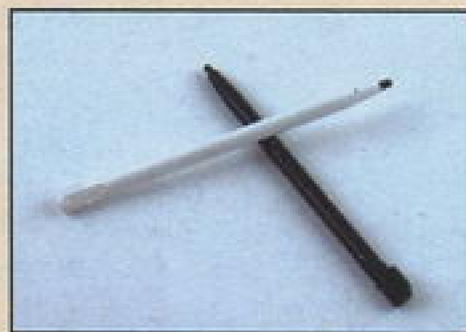
1 首发的NDSi有黑、白两种颜色。包装沿袭了NDSL简约美观的风格，正面一张主机图配上NDSi全新的LOGO。不过包装盒厚度要比NDSL小很多。NDSi包装盒的背面明确注明不支持GBA游戏。

2 打开包装后，首先看到的是一叠厚厚的产品说明书以及任天堂Club会员卡。拿起后，里面一层膨化软塑纸包着的就是主机，主机上面的纸模中固定了一支附赠的备用触控笔，而旁边纸盒包着的则是充电器。



3 我们首先来看看充电器，日版充电器采用折叠式设计，体积又小了很多，而且采用全新的充电接口，与NDS、NDSL都不兼容。





4 NDSi的触控笔也要更长一些，握在手里感觉更舒适。感觉NDSi的设计更加成人化一些，触控笔只是一个例子，外壳材质、放大屏幕感觉都是为了适应更广泛的年龄群而设计的。



5 最后要说的就是主机，主机外观上看很像NDSL，但明显要更薄一些，而且采用消光外壳材料，不容易吸附油渍脏污，看上去更加干净高贵。白色主机正面的摄像头异常明显，摄像头成为它们与NDSL最显著的区别之一。

6 NDSi的音量控制改在主机左侧，而且是按键式设计。





7 原本主机右侧开关的位置变成了SD卡插槽，SD卡槽左侧是触控笔插槽。

8 底部取消了SLOT-2的GBA卡插槽，因此NDSi将不再向下兼容GBA游戏，再加上音量改为按键设计，并且变换了位置，主机下面因此只剩下一个耳机、麦克接口。这里我们还能看到摄像头右侧有个小孔，小孔会发出红光，以保证在黑暗环境中正常对焦。

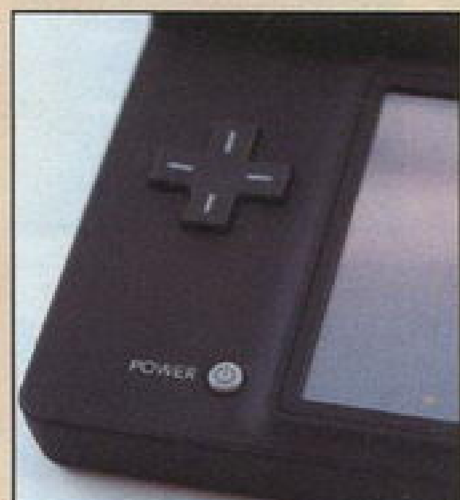


9 顶部基本没有太大变化，只是充电接口改小了很多。



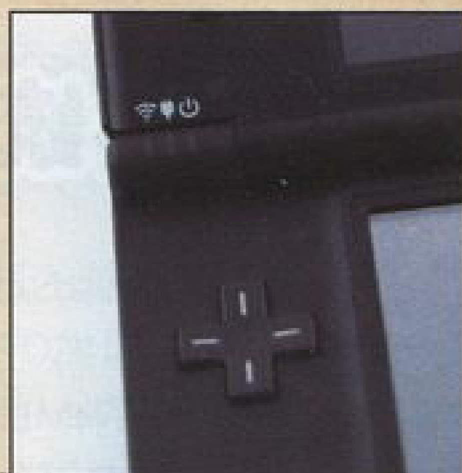


10 L、R键按键宽度确实缩小了不少，而且由于在系统界面下默认为拍照按键，因此按键上还多了一个相机的图标。



11 翻开主机，开关变到主机内部，并且采用按键式设计，防止了待机过程中误扳开关导致游戏未存盘就关机的意外发生。

12 指示灯从转轴右侧改为左侧，并且将开关和充电灯区分开来，从左至右黄红蓝分别为Wi-Fi信号、充电以及开关指示灯。



13 主机中央转轴上除了麦克，又多了一个30万像素摄像头，它会根据上屏旋转而变换角度。这里我们还可以注意到，NDSi主机的扬声器发音孔改成了与PSP类似的单孔式。



14 翻过来，我们可以看到NDSi的产品LOGO、电池使用注意事项以及主机序号。右侧螺丝封住的就是产品电池。



15 产品采用了类似PSP记忆棒的翻折式顶盖，NDSi支持SDHC标准的大容量SD卡，扩展到32GB也不在话下。



16 首次开机，会提示进入设定界面，设定完时间、名称等信息后，就会进入系统界面了。



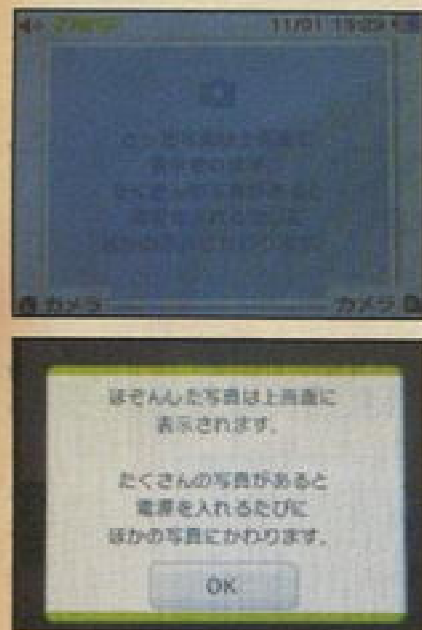
拆后感 从打开NDSi那一刻，米格确实就已经被它特别的外壳材质吸引了。确实，与PSP-3000外壳材质相比，NDSi看上去更加高贵，两次进化之后，NDSi外形设计带给人时尚的感受已经与PSP不相上下了。

系统篇

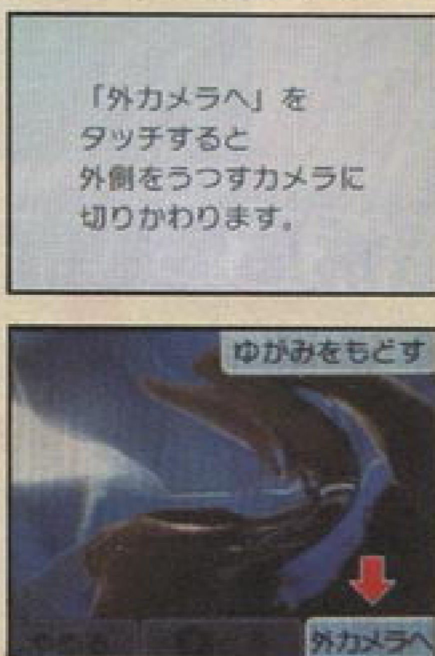
要说NDSi系统的进化，还要先从它硬件上的改良讲起。虽然CPU部分没有变化，但NDSi内存从原先的4MB增大到16MB，就为各种NDSiWare以及系统丰富的功能奠定了基础。而提供32MB的存储芯片容量，让NDSi拍照等功能成为可能。两者加在一起，就构成NDSi固件翻天覆地的变化。全新的NDSi系统更像是一个微缩的Wii系统，由于支持网络下载、软件安装，与NDS、NDSL万年不进化的固件相比，本次NDSi居然也玩起了固件版本升级。发售后不久，就放出1.1版固件，以便支持NDSi商店、下载网络浏览器进行安装。下面就带大家实际浏览一番NDSi的固件系统吧。



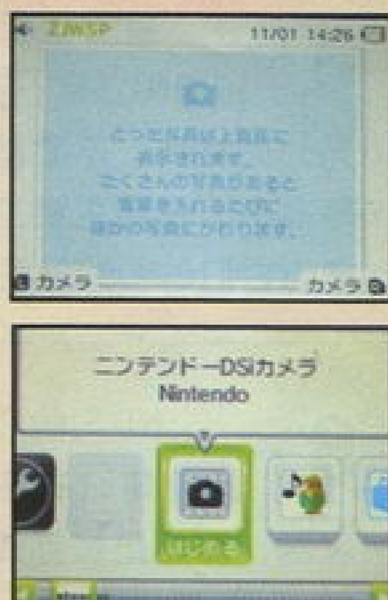
1 正式开机之后，首先自然是任天堂新主机万古不变的警告画面了。不过NDSi开机的声音是在标准NDS开机声音的后面缀了一声清脆的响铃，但听起来却给人一种与众不同的感受。



2 首次进入系统，一开始就是NDSi拍照教学，足可见任天堂对NDSi拍照功能的重视程度了。跟着教程学习一遍后，我们才能自由使用手中的NDSi啊。



3 拍照功能首先演示的就是“扭曲”功能，它可以让玩家在屏幕上随意画几笔作为扭曲的方向，拍出来的照片就好像被水波冲出来的一样。



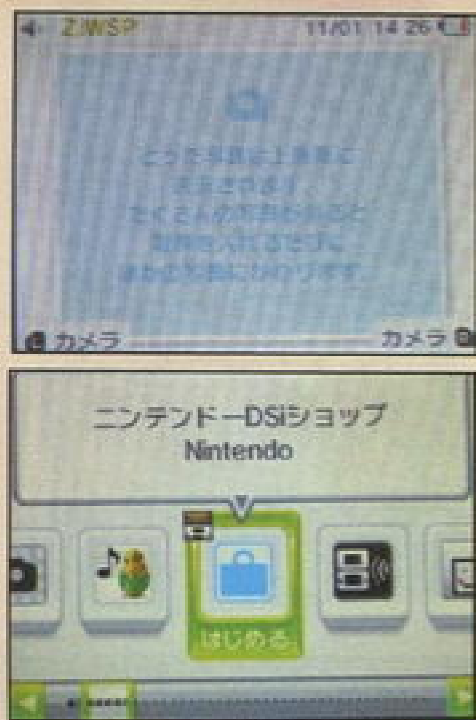
4 最有趣的功能还是放在后面再讲解吧，还是先回到标准系统界面下看看。NDSi正常开机后上屏显示着拍照提示，也就是说在系统标准界面，你随时按下L或R键就能进入一个快捷拍照模式，这里只能拍摄标准图片。而系统的下屏则采用了类似Wii频道式的图标方式罗列了各个栏目，甚至连选项设定也作为频道列了出来，看起来更加直观。当你用触控笔点住一个图标不放时还能移动它的位置，根据自己的喜好进行排列，操作非常人性化。之后随着NDSiWare的不断丰富，后面的空格子将会一个个被填满，到时最下方的滚动条就可以快速将画面切换到你所需要的频道位置了。

5 首先我们还是看看“本体设定”一项。家中有Wii的玩家会发现这个界面与Wii设定界面出奇的相似，甚至上屏右上角还有固件版本显示。而里面的项目设定也与Wii非常相似，尤其是第一项软件管理，里面同样将NDSi内存储空间以及SD卡空间以格子数表示，可以管理主机内存储空间，或允许玩家将下载的NDSiWare备份到SD卡上。另外，主机亮度调节也需要在“本体设定”的亮度调整中进行，并且有5级可选亮度。



6 其他设定项目还有麦克检查、屏幕校准、名称设定、日期修改、Wi-Fi设定等，但最让人吃惊的还是最后一页的“本体の更新”，从此NDSi也进入固件更新、不断进化的全新时代！不过另一个与Wii相同的地方就是本体设定中将不再能够修改固件语言，日版机只能使用日文系统了。

7 目前固件下默认的频道除了保持NDS传统功能的NDS游戏、NDS下载游戏、PICTOCHAT以及本体设定外，新增的频道包括拍



照、音乐和NDSi商店三项。在修改为频道后，NDSi还加入卡带热拔插的支持，也就是说在打开NDSi的情况下更换NDS卡，系统将会对游戏进行重新识别，这在NDS、NDSL主机上是不能实现的。另外，NDSi系统加入对电池电量的测定，上屏右上角有四格电量显示槽，玩家终于能够动态地掌握到自己NDSi主机电池电量情况了，这也是NDS、NDSL所不具备的。

8 而大家最关心的烧录卡问题，米格也进行了详细的测试。测试结果显示，目前市面上所有烧录卡均无法在NDSi上使用，任天堂显然是下了狠手要对烧录卡整治一番。而各烧录卡出现的症状则可归纳为以下三种：

1.以原版R4为代表，主机正常启动，但不能识别到SLOT—1卡槽内有卡带；

2.以DSTT为代表，直接启动机器便是黑屏错误，连任天堂的LOGO都不会出现，其他还有U2DS、M3DSR、iTouchDS、R4 SDHC、MARS、N5等等；

3.以EZ5PLUS为代表，菜单能看到卡带LOGO以及相应的信息，但点选进入后出现黑屏错误，其他还有AK R.P.G、AK2、SCDSO以及盗版NDS游戏卡带。



玩后感 NDSi的界面简单直观，而且类似Wii的频道式功能列表也更易于今后功能的拓展。NDSi界面还首次加入了背景音乐，那种飘逸的电子音给人更强的科技感。

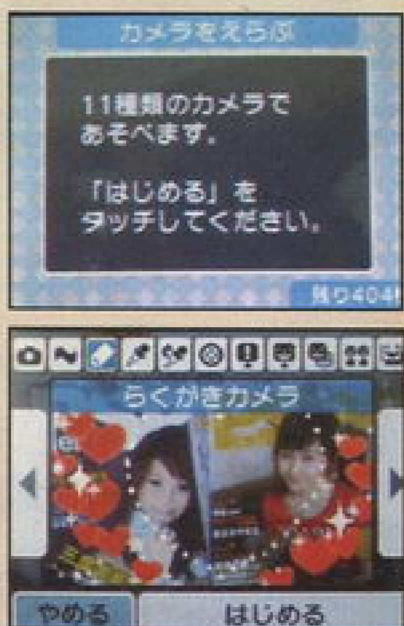
拍照篇

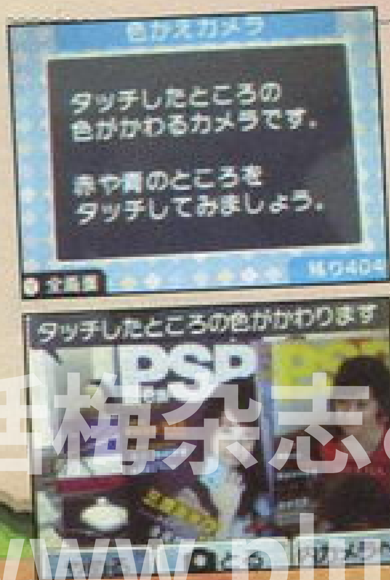
NDSi加入了摄像头，它为NDSi带来了全新的拓展方向，触控、双屏、再加上双摄像头，也为未来的NDSi专属游戏带来了无限可能性。而任天堂则首当其冲，在NDSi固件中整合的拍照功能，为其他游戏厂商制作了一个完美的应用范本。可别小看NDSi+两个30万摄像头的低硬件组合，凭借任天堂丰富的创意，它们的组合将带给你更多欢乐。

1 进入NDSi拍照频道，上屏是当前月份的日历，日历中你哪一天拍摄了照片，这一天日历的背景就会显示所拍摄的照片。下屏则是菜单界面，左上角、右上角用来切换本体存储空间和SD存储空间。选择想要使用的存储空间后，中央区域左右按钮分别为拍照和浏览已拍摄的照片，两个按钮下方数字分别表示了可拍照片数量与已存储照片数量。最下方的三个按钮分别为返回主菜单、进入日历模式以及其他选项。其他选项中我们还可以对拷主机存储空间与SD卡中的照片，或是将照片发送给另一台NDSi。



2 点击左侧拍照按钮后，就会进入拍照菜单了。拍照菜单共有11种拍摄模式，顶部一排小图标就表示了不同的拍摄模式，而下屏中央区域显示的是拍照预览，可以动态查看此模式下的拍摄效果。左右两侧的按钮同样是用来切换拍照模式的。下方的两个按钮则是分别是返回与进入拍照界面。这时按下X键还能切换预览区域取景摄像头。





3 进入拍摄模式后，上屏幕是拍摄模式说明，下屏幕则是拍摄区域，按下Y键还可以隐藏下屏周围的按钮进入全屏拍摄模式，而按下X键则可以切换外摄像头和内摄像头。

按L、R或A键都可以进行拍照，或点击屏幕下方中央的拍摄按钮进行拍摄。许多模式都需要用到触摸屏进行一些特效设置哦，像当前模式下我们就可以通过点击屏幕，替换所选区域颜色。



4 而NDSi拍照最有趣的就是许多模式都能够对人脸进行识别，从而实现一些特殊的功能，像是在相似度对比模式，识别到人脸并进行拍摄后，就能判定两人长相的相似程度。



5 识别到人脸，当然主要还是为了进行各种恶搞。比如表情处理、脸部合成……也许听起来很恐怖，但玩起来确实非常有趣。



6 当然，最常规的大头贴功能用NDSi也能轻松完成，而且涂鸦等效果还可通过触控笔进行手工操作和设定。

7 拍摄好的照片自然可以进行浏览、幻灯片播放，但除了浏览之外，还有9种效果可以进行后期处理，处理后的图片还可以进行保存操作。需要注意的是，NDSi只能浏览自己拍摄图片所存储目录下的文件，并不能选择目录浏览SD卡已经存在的照片文件。

8 拍摄模式的另一个特殊功能就在于它的图片日历。选择日历后，我们可以对选择日期所拍摄的照片在上屏进行浏览，并写下一些记录心情的话语。



拍后感 NDSi充满创意的拍照功能，充分弥补了本身低像素的不足，反而让它玩起来比那些卡片数码相机更加有趣，独有的相片日历创意设定，让人有种想用NDSi记录下每一天的冲动。

音乐篇

除了有趣的拍照功能外，NDSi的音乐功能也非常有趣。它的乐趣不在于用它听AAC音频本身，而在于各种动态编辑功能。改变音调和播放速度对NDSi来讲已经是小儿科了，变声、合成等效果让再普通的声音也能变得特别，而类似8位机游戏画面的音频显影器也让人津津乐道。



1 进入音乐频道，主菜单首先会提示玩家选择录音或是播放SD卡中的AAC音频。如果NDSi中已经有录音存在，那么在这个界面下就会自动播放已经保存的录音片断。

2 选择一个录音格子，就可以进行录音了。



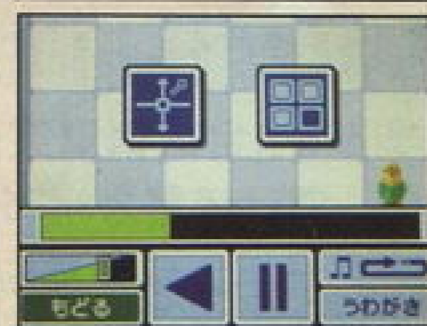




3 单段录音长度最多10秒，录音完成后我们可以为其指定一种色彩标识。

4 接下来我们就可以选择一段录音进行娱乐了。左边的按钮是速度/音调调整，右边按钮是一些音乐特效模版。最下面是播放操作，其中还包括倒放以及循环模式设定。









5 选择速度/音调调整会出现一个平面直角坐标系，横坐标表示播放速度，纵坐标表示音调升降。

6 选择音效模版按钮后，下屏会出现四个按钮，每个按钮代表一类模版，点击就能进行即时特效处理，同一按钮点击两次可以切换该类别下的效果。



7 而选择SD卡后，NDSi会自动对SD卡中存在的AAC音频编码文件。注意这里说的是AAC音频编码的文件，而并不只是AAC音频文件，也就是说采用AAC编码的MP4视频也将被罗列出来，并可以通过NDSi播放其音频。

8 选择音频进行播放的同时就可以进行音乐娱乐了。在主界面中上屏会显示有趣的音频显影器，切换显影器需要点击下屏顶部的拉环，NDSi一共有15种显影器可以选择。而按下L、R键会给音乐添加音效，音效则可以通过下屏左上、右上的箭头进行选择。屏幕中央的三项则分别是速度/音调调整、音效模版和录音合成。播放AAC音频时的音效模版只有4种，最为有趣的就是8位机效果了，大家一定要试试。

听后感 NDSi的扬声器效果比NDS、NDSL进步很多，播放效果相当不错。而这种充满创意的玩法让本来简单的音乐播放功能也变得乐趣横生。

总评 有关NDSi的网络商店等功能，这里由于篇幅原因就不再多做介绍了，我们将会在后续的“米饼教室”栏目中为大家详细介绍。总体而言，NDSi延续了NDS系掌机的创意神话，对NDS本身功能进行了大幅扩展，独有的NDSiWare还将不断为其添砖加瓦，让它拥有更丰富的功能，而这些也是NDS、NDSL用户无法体验的。NDSi上市当天就在日本造成抢购风潮，国内也是爆出2200元的天价。如此巨大的改进，以及拍照、NDSiWare等独享功能，固然为已经购买了NDS、NDSL玩家增添了购入NDSi的理由，难怪任天堂社长敢立下“人手一台”的终极销售目标。



掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

新闻热点

本栏目部分新闻资料由levelup.cn网站友情提供

事件 EVENT

NDS销量1373万，任天堂2008财年上半年业绩报告出炉

2008年10月31日，任天堂正式公开发表了2008财年上半年（2008年4月1日～9月30日）的业绩总结报告。

据任天堂发表的报告显示，2008财年上半年任天堂全公司销售额为8368亿7900万日元（是2007财年同比的132.5%），营业利润为2521亿8300万日元（是2007财年同比的181.3%），通常利润为2373亿600万日元(是2007财年同比的127.5%)，纯利润为1448亿2800万日元(是2007财年同比的143.7%)，可以说各方面均比去年同期有不小程度的提高。

细节方面，任氏旗下当红掌机NDS于2008财年上半年的全球销量为1373万台，这也使NDS主机的全球累计销量达到了8433万台。NDS软件方面，任天堂本社看家作品《口袋妖怪 白金》发售3日内销量即告突破百万，欧美市场发售的《口袋妖怪不可思议的迷宫 时/暗之探险队》也表现不俗，再加上数款第三方厂商的百万销量NDS软件的支持，2008财年上半年NDS软件全球累计销量为8502万套，累计销量则达到了4亿5463万套，可谓是一个非常“可怕”的数字。

此外，任天堂同样在家用机领域的Wii主机上获得了不少利润，据报告显示，2008财年上半年Wii全球销量突破千万达到了1010万台，累计销量为3455万台。Wii软件2008财年上半年全球销量为8141万套，是前一财年同期的两倍以上，Wii软件的累计销量达到2亿2985万套。



此外，报告还根据地域不同列出了任天堂销售额和利润的具体分布情况：日本销售额8696亿日元，营业利润为2928亿日元；南北美销售额3310亿日元，营业利润为175亿日元；欧洲市场销售额为3619亿日元，营业利润为167亿日元。



事件 EVENT

“大展”回归，2009年E3展将重新向玩家开放

早在2008年的E3展落下帷幕时，参展的众多厂商以及游戏界知名人物就纷纷表示过对如今E3这种小规模封闭式展览形式的不满，而连续两年这样的展览已经让越来越多的业界大厂不再参加E3展，主办方面对这样的局面也不止一次表示过有将E3重新扩大并向玩家们开放的意愿，但在媒体前露面的官方发言人却总是表示此事尚在“讨论中”。而日前，我们终于从美国娱乐软件协会方面得到了全世界玩家期盼已久的答案。

2008年10月23日，美国娱乐软件协会（ESA）正式公开发表声明，曾经面向全世界所有普通玩家的电视游戏业最大规模展会E3将于2009年再次以其应有的姿态回归洛杉矶。ESA方面表示，2009年的E3预定于6月2日～4日期间召开，地点依然是其诞生地洛杉矶会展中心。组委会同时宣布，2009年E3展将欢迎所有电脑和电视游戏的爱好者、参观者，包括美国本土乃至全球的媒体、分析人士、零售商、开发商以及其他商业合作伙伴前来参与最新互动娱乐技术的交流和体验。

此消息一经公布便在业界引起了不小的反响，包括游戏开发商、媒体以及普通玩家在内的人们都纷纷表示对此次E3的回归持强烈支持态度。所有人都知道，我们熟悉的那个全球电视游戏最大规模的“E3大展”又回来了！



事件 EVENT

PSP官方对战平台“Adhoc·Party for PSP”延期开放

随着PSP平台以联机为卖点的游戏越来越多，使玩家可以方便地进行联机游戏的方式就成为了SCE目前需要紧急解决的问题。在东京游戏展上，SCEJ正式公布了使用PSP通过PS3进行远程联机游戏的“Adhoc · Party for PlayStation Portable”的服务，而这实际上也就是PSP的官方对战平台，这一消息让所有的PSP玩家都非常兴奋。但SCEJ公司日前却紧急宣布，原计划于2008年10月30日正式开始的“Adhoc · Party for PlayStation Portable”测试服务将延期至11月上旬，好在推后的时间并不是很长，SCE官方并没有对此次延期做出解释。



“Adhoc · Party for PlayStation Portable”是使用PSP通过PS3进行远程联机游戏的官方游戏对战平台。使用该服务的用户需要首先使用PS3主机通过PlayStation Store下载专用软件，然后通过该软件检索在线的PSP用户，并一同进行协力或对战游戏。官方表示，“Adhoc · Party for PlayStation Portable”服务在最初阶段只对应《怪物猎人 携带版2nd G》，今后还将陆续对应《梦幻之星 携带版》等多款游戏。

事件 EVENT

任天堂再次获得日经优良企业排名首位

日前，日本经济新闻社发表了2008年度评选出的日经优良企业排名，在本年度的排名中任天堂公司再次被评为第一位，这是这家游戏界老厂连续第二年获此殊荣。据悉，任天堂公司是由于持续保持NDS和Wii主机在全球市场的热销而获得高收益性，并且手头资金充裕使公司财务保持很高的安全性而获得高评价的。



日本经济新闻社是以上市企业的财务数据为基础通过“多变量解析法企业评价系统”来排名优良企业的，而“日经优良企业”这个有着30年历史的奖项以除新兴市场以及金融等之外的上市企业为对象，以各公司财务数据为基础，通过规模、收益、安全性和成长力四项标准对企业进行评价从而评选出来的。

另外值得一提的是，同样涉及掌机领域的索尼公司在2008年度日经优良企业排名中名列第31位。

事件 EVENT

PSP销量318万，索尼2008财年第二季度业绩报告发表

日前，索尼方面对外公开发表了2008财年第二季度（2008年7月1日～2008年9月30日）的业绩总结报告。据报告显示，2008财年第二季度索尼集团总体销售额以及营业收入为2兆723亿日元，比2007财年同期减少了0.5%，营业利润为110亿日元，是前一财年同期的90.1%。

报告中指出，索尼游戏部门2008财年第二季度销售额为2685亿日元，同比增长10.3%，营业损失有所改善，其原因是PS3主机造价的削减以及PS3游戏销量的增加。主机销售方面除了PS2主机减收之外，PS3和PSP都实现增收，使得主机总体增收；软件方面虽然PS3实现增收，但由于PS2软件销量的大幅减收，因此软件收入方面整体还是呈下滑趋势。

据悉，2008年第二季度中索尼旗下的主机销量分别为：PS3主机243万台（同比增加112万台）、PSP主机318万台（同比增加60万台）、PS2主机250万台（同比减少78万台）；软件销量分别为，PS3软件2110万套（同比增加1070万套）、PSP软件1180万套（同比减少80万套）、PS2软件2310万套（同比减少1490万套）。



另外，从目前为止的销售情况预测，2008财年索尼公司游戏部分的销售预期将是：PS3主机1000万台，PSP主机1600万台，PS2主机900万台，各机种软件合计销量将是2亿5000万套。

硬件 HARDWARE

高层次互动！新系统升级将允许PSP使用PS3处理器机能？

日前，国外著名的游戏媒体TheSixthAxis对SCE内部负责PS3和PSP系统及固件升级开发的小组进行了采访，并从他们那里了解到了一些有关这两台主机未来升级趋势的新情报。

据悉，采访中涉及到了全新的关于让

PSP通过使用PS3的CPU机能实现更高层次互动的设想。SCE固件开发小组的一位成员向记者透露说，在未来的系统升级中，进一步提高PSP与PS3的互动水平将是他们的一项首要目标。其中的一个设想是，让PSP借助PS3的处理器来补充自身运算机能上的不足，两台主机将能够实现更高程度的优势互补。



开发小组成员还表示，他们相信PSP和PS3依然还有许多能够被应用到日常生活中的功能有待探索，两台主机的兼容和互动将成为实现这些功能的基础，而日后的固件升级则使这些设想某一天能够成为现实。

硬件 HARDWARE

开发商：NDSi有兼容性障碍

截止本辑发稿时，NDSi主机已经率先在日本上市，主机的销售情况可谓异常火爆，而游戏店的门口也是一直都挂着NDSi主机缺货的提示，玩家们正在愉快地感受着新主机的摄像头、音乐播放器和更大的屏幕、更好的音效以及更出色的网络适应性。但是，也不是所有人都为NDSi的改进而叫好。

日前，国外知名游戏媒体Pocket Gamer报道，一位不愿公开姓名的某游戏工作室的开发者透露，他们目前正在制作的一款NDS游戏，但却面临着与NDSi的兼容性问题。游戏原本已经进入了最后的审查阶段，但NDSi的新规格却使他们不得不重新修改大量已经开发好的代码。



据悉，在这个匿名人士透露给Pocket Gamer的记者此消息后，他们特意为此联系了任天堂公关部，而任天堂方面的官方发言人则回答说：“所有的NDS游戏都将兼容NDSi主机，除了那些需要GBA卡插槽的以外。”

究竟NDSi是否有兼容性障碍呢？目前还没有更多的开放商公开对此事发表言论，关注此事的读者可继续留意我们的后续报道。

新闻短讯

《世界传说 光明神话2》发售日确定

NBGI日前宣布，PSP平台“《传说》系列”新作《世界传说 光明神话2》将于2009年1月29日发售。《世界传说 光明神话2》是“《传说》系列”分支作品“《世界传说 光明神话》系列”的第二部作品。与前作一样，玩家将可以在本作中制作属于自己的个性分身，与历代《传说》中的主人公们一起体验神奇的冒险旅程。游戏中将有多达50名以上的来自“《传说》系列”中的人气角色登场，其中系列最新作《薄暮传说》的主人公尤利也将登场。

两大漫画杂志联手！NDS漫画明星棒球新作公布

日前，日本著名漫画杂志《少年SUNDAY》和《少年MAGAZINE》为了纪念创刊50周年而宣布将联合制作一款NDS棒球游戏，包括《棒球英豪》等两本漫画杂志中刊载作品的人气角色将纷纷在这款游戏中登场。据悉，本作由“《力量职棒》系列”的开发小组负责开发、Konami公司发行，目前本作具体名称、发售日均未确定。



NDS、PSP入选对宠物最危险家电行列

日前，英国《每日电讯报》发动了一次针对家电对宠物危险度的调查，在收集了3000多名被调查者的意见后，他们总结出了一份对宠物造成伤害事件最多的前10种家电名单，而我们玩家所关注的NDS和PSP主机赫然名列其中。PSP在对宠物造成伤害事件最多的前10种家电名单中排名第7，而曾经凭借各种宠物饲养模拟游戏大卖的NDS则仅次于PSP排名第8。据悉，在此次排名中位列前三的分别是：iPod、各种笔记本电脑和电视遥控器，另外值得一提的是任天堂的Wii也在这个名单中，而排名还要高于NDS列在第5位。

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKINIG

随着3000型的发卖，PSP终于又坐回了日本硬件榜第一的位子，而NDSL由于新机型的原因，销量则开始开始有所缩水。软件方面，《口袋妖怪 白金》继续占据榜首，而新登场的《勇者别嚣张or2》则以微弱的劣势排在了第2位，6万多套的销量比起前作3万套不到的首周销量翻了一番，累计销量要突破10万套相信也只是时间问题了。《卡片召唤师》在移师NDS平台后取得的成绩也不错，发售后曾出现过大范围的缺货现象，并且首周5万套以上的成绩从整个系列中来看也已经属于很高的了。

软件销量(日本) 2008年10月13日～2008年10月19日

1 – 口袋妖怪 白金
ポケットモンスター プラチナ
■Nintendo ■RPG ■2008年9月13日发售 ■4800日元
周间销量 6万3104套
累计销量 174万5815套
NDS

2 NEW 勇者别嚣张 or2
勇者のくせになまいきだ or2
■SCEJ ■SLG ■2008年10月16日发售 ■3980日元

本作属于那种门槛虽高，但是一旦掌握了玩法后就会让玩家乐在其中的游戏。作为系列的第二作，新魔物和新系统的加入使游戏的内容更为饱满，运用得好的话可以衍生出不同于以前的战术。不过游戏的高难度也同样继承了下来，小看了这款创意作品可是会吃苦头的哦。

PSP

周间销量 6万2224套　累计销量 6万2224套

3 NEW 卡片召唤师 DS
カルドセプト DS
■SEGA ■TAB ■2008年10月16日发售 ■5040日元

这是一款将"大富翁"类桌面游戏和卡牌对战良好结合的TAB，主角要和竞争对手在各式不同的地图上移动，以魔力召唤卡牌里的怪物，占领火、风、森、水四种属性的领地，通过提升领地的数量和价值、向对手征收停留费用而积累资产，达成规定金额的目标以赢得胜利。

NDS

周间销量 5万468套　累计销量 5万468套

4 ↓ 节奏天国 金
リズム天国ゴールド
■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元
周间销量 4万568套
累计销量 93万571套
NDS

5 NEW 超时空要塞 王牌开拓者
マクロスエースフロンティア
■NBGI ■ACT ■2008年10月9日发售 ■5040日元
周间销量 2万5769套
累计销量 12万3234套
PSP

6 ↓ 龙珠 DS
ドラゴンボールDS
■NBGI ■A・AVG ■2008年9月18日发售 ■5040日元
周间销量 9154套
累计销量 14万198套
NDS

7 ↑ 雷电十一人
イナズマイレブン
■Level-5 ■RPG ■2008年8月22日发售 ■4800日元
周间销量 7746套
累计销量 11万9680套
NDS

8 ↑ 怪物猎人 携带版 2nd G
モンスターハンターポータブル 2nd G
■Capcom ■ACT ■2008年3月27日发售 ■4800日元
周间销量 7316套
累计销量 243万9390套
PSP

9 ↓ 大合奏 兄弟乐队 DX
大合奏！バンドブラザーズDX
■Nintendo ■MUG ■2008年6月26日发售 ■4800日元
周间销量 6682套
累计销量 37万6077套
NDS

10 ↑ 太鼓之达人 DS 7岛大冒险
めっちゃ！太鼓の达人 DS 7つの岛の大冒险
■NBGI ■MUG ■2008年4月24日发售 ■5040日元
周间销量 4788套
累计销量 36万7484套
NDS

硬件销量(日本) 2008年10月13日～2008年10月19日

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
PSP	15万5720台	282万2168台	1035万7481台
NDSL	3万4464台	249万2943台	1714万9209台(2359万8415台)

(括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和)



PSP部分

排名	游戏名	厂商	英文名	类型	发售日	周间销量	累计销量
1	星之海洋 初次启程	Square Enix	Star Ocean: First Departure	RPG	2008年10月21日	2万7983套	2万7983套
2	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	Take 2	Midnight Club: LA Remix	RAC	2008年10月21日	1万7845套	1万7845套
3	达斯特	SCEA	Daxter	ACT	2006年3月14日	1万1078套	206万2477套
4	战神 奥林匹斯之链	SCEA	God of War:Chains of Olympus	ACT	2008年3月4日	9764套	89万4097套
5	麦登橄榄球09	EA Sports	Madden NFL 09	SPG	2008年8月12日	9510套	29万3050套
6	乐高蝙蝠侠	Warner Bros.	Lego Batman: The Videogame	ACT	2008年9月23日	8502套	9万3318套
7	FIFA 09	EA Sports	FIFA 09	SPG	2008年10月14日	8415套	2万1956套
8	星球大战 原力释放	LucasArts	Star Wars: The Force Unleashed	ACT	2008年9月16日	7651套	13万821套
9	蜘蛛侠 暗影之网	Activision	Spider-Man:Web of Shadows	ACT	2008年10月21日	6457套	6457套
10	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	ACT	2005年10月24日	5991套	233万7330套



NDS部分

排名	游戏名	厂商	英文名	类型	发售日	周间销量	累计销量
1	恶魔城 圣教密令	Konami	Castlevania: Order of Ecclesia	ACT	2008年10月21日	4万772套	4万772套
2	星之卡比 超级无敌豪华版	Nintendo	Kirby Super Star Ultra	ACT	2008年9月22日	2万8401套	25万5881套
3	任天狗	Nintendo	Nintendogs	ETC	2005年8月23日	2万4816套	760万1002套
4	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo	Pokemon Diamond/Pearl	RPG	2007年4月22日	2万1622套	573万2883套
5	新超级马里奥兄弟	Nintendo	New Super Mario Bros	ACT	2006年5月15日	2万701套	503万6597套
6	进一步成人脑力锻炼	Nintendo	More Brain Training	ETC	2007年8月22日	1万8377套	259万8013套
7	乐高蝙蝠侠	Warner Bros.	Lego Batman: The Videogame	ACT	2008年9月23日	1万8334套	17万4713套
8	马里奥赛车DS	Nintendo	Mario Kart DS	RAC	2005年11月15日	1万6924套	418万2150套
9	神秘事件档案 百万遗产	Nintendo	Mystery Case Files: MillionHeir	AVG	2008年9月8日	1万5571套	12万280套
10	孢子 生物编辑器	EA Games	Spore Creatures	SLG	2008年9月7日发售	1万3830套	12万8447套

PSP的三度"首发"

从2004年的首度面世，到最近刚刚发行的3000型，PSP已经陆陆续续地推出了三种型号。从最初略显笨重的1000型、到轻薄化后的2000型，再到色彩更加鲜艳的3000型，PSP的每一次改进虽然谈不上具有"革命性"，但确实是让玩家们感受到了不小的变化。下面我们就分别来看一下PSP三种机型发售当周的销售情况吧。

2004年12月12日 PSP-1000上市 周销量：16万6074台

首发软件为《大众高尔夫 携带版》、《山脊赛车》、《装甲核心 方程式前线》等作品。比PSP略早发售的NDS在PSP发售当周的销量为18万1231台。

2007年9月20日 PSP-2000上市 周销量：26万3538台

虽然《危机之源 最终幻想Ⅶ》于PSP-2000发售前一周登场，但2000的首发依然沾到了这款大作的光，当周销量达到了25万台以上，是到目前为止PSP在日本的最高单周销量。

2008年10月16日 PSP-3000上市 周销量：15万5720台

3000的上市总给人一种过于仓促的感觉，同期也只有《勇者别嚣张or2》等二线作品助阵，所以3000的销量飙得并不高。其实如果没有DSi的紧逼，SCE完全可以将PSP-3000放到年末配合几款瞩目大作来发售，但现实总是残酷的……



Lancer专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

鹿死谁手？

前不久的专栏中刚刚说有了PSP-3000后基本不用再考虑以后的升级机种了，没想到这次笔者吃了没文化的亏，把话说得太满了些，过于相信了海外记者们的所谓初期评测，没有料到号称“美·画面”的PSP-3000居然出了“横纹”这种低级错误，看来我也可以省了这千把块钱，等我的2000撒手归西之后，大概也许应该可以迎来4000了。

其实PSP-3000的横纹现象也不算太明显，至少以笔者的眼力看来，对视觉效果的影响不大，色彩上的进化足以抵消这点缺陷，然而一部以屏幕为噱头的新机型，竟然在屏幕上栽了个跟头，实在令人不悦，偶尔出现的横纹就像数十万像素的屏幕中一个小小的坏点一样，让人越看越觉得刺眼，况且在这个充满愤怒与阵营倾轧的游戏业界里，等着看笑话抓小辫子的大有人在，PSP-3000的横纹就越发显得罪不可恕、罪恶滔天了。不过对于已经有PSP-2000的玩家来说，这也不算坏事，至少不用为该不该去旧迎新而烦恼了。这种通常被定义为骗钱的机型改良本来就应该是做出来卖给新用户的，不吝于为索尼送钱的现有用户们看来也没必要瞎搅和。

PSP-3000的日本首周销量约16万，大约是所有其他主机加起来的两倍以上，虽说比起当初的PSP-2000略有不足，不过绝对是一个令人满意的数字，毕竟当初有《CCFFⅦ》助推，而这次只有一个《勇者别嚣张2》。从PSP年底安排的大作阵容来看，PSP-3000延续一年前PSP-2000的长期强势没有太大悬念。笔者比较想知道的是NDSi与PSP-3000到底鹿死谁手？

这几周NDS的日本销量在3万台左右徘徊，差不多是触底的水平了，显然处于清仓阶段，潜在购买者都是在等待NDSi。NDS与PSP的年底新作阵容都不弱，二者都开始以传统游戏为主打，不过NDS在传统玩家中已接近饱和水平，NDSi初期毫无疑问必将热卖，不过长期维持的前提是继续扩大新市场，以及让闲钱充裕的现有用户们继续为NDSi掏钱，不过光靠与摄像头不搭边的传统游戏起不到这个作用，而在目前我们目力所及的范围内，还看不到利用摄像头的NDS游戏，估计没多少人会为了用掌机拍几张640×480的大头贴而买NDSi。更加奇妙的是，与NDSi同步发售的任天堂第一方重点大作《生活节奏DS》不仅与摄像头无关，更自带了一对莫名其妙的计步器，让口袋里已塞满了手机、掌机和相机的日本人还要再塞一个只能用于计算步伐数的廉价科技产品。笔者似乎没有听说过日本人继迷上练脑之后又爱上了竞走，也许在这经济危机下的恶劣就业环境中，用它来记录求职的艰苦路程倒是个不错的主意。



经济危机是任天堂不得不防的一个危险因素，以休闲用户为目标的任天堂有可能会在这场空前的金融灾难中遭遇市场的骤然冷却，经济危机正在让发达国家的民众消费意愿降到冰点，娱乐作为非生活必需品，将成为人们削减开支的主要对象之一，而游戏对于休闲用户而言本就是可有可无的东西，在经济环境恶化时，他们会很容易放弃游戏娱乐。但我们不应低估任天堂的营销能力，在如今这种绝大多数企业都穷得叮当响的世道中，任天堂这种现金流高达百亿美元的企业屈指可数，任凭经济形势再恶劣，这笔巨额资金足以保护任天堂度过漫长的严冬。即使任天堂继续开拓休闲市场的计划因经济危机而搁浅，明年3月的《勇者斗恶龙Ⅸ》也足以令NDS牢牢把持住核心玩家。只不过如果任天堂无法创造一个远远超越“脑白金”的新风暴，恐怕NDSi也无法改变市场饱和的事实。

这个冬天有点冷

Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

2008年的冬天实在有些冷！

由美国次贷风暴引发的全球性经济危机已经影响到了所有人的生活，不动产和货币证券严重贬值，企业破产引发的裁员和就业困难，世道低迷引发的销售不振……这次百年难遇的全球性经济危机带来的并不仅仅只是企业或个人的资产蒸发，甚至如冰岛和巴基斯坦等许多国家也已经面临前所未有的国家破产噩运，就像不断崩塌中的多米诺骨牌阵，接二连三的坏消息不断刺激着人们的神经，全球经济的未来走向令人深刻忧虑……

曾经被视为经济避风港的游戏产业也无法独善其身，近日三大硬件厂商陆续公布了2008年度上半期的财务报告（4月1日～9月30日），各社的业绩均不同程度受到影响。SCE再次出现了高达395亿日元的巨额亏损，预计全年将亏损52亿日元。任天堂的软硬件销售继续高歌猛进，Wii和NDS都保持了高速成长态势，然而由于全球性经济动荡造成的汇率波动所引起财务损失，任天堂不得不把原先全年4450亿日元的纯利润计划大幅下调为3450亿日元，这是自NDS发售至今4年来该社首次下调盈利目标。微软游戏事业部门上半年的销售额下降近两成，不过蒙美元汇率变化的恩惠，该部门的盈利状况反而比去年同期有所提高。

当经济危机造成的收入下降，人们往往会放弃旅游等奢侈消费，转而积极寻求相对廉价的娱乐方式排遣心情。1929年由著名的“黑色星期二”引发的空前经济大萧条，美国出现了连续数年百业凋敝的惨景，然而好莱坞电影产业却异军突起，电影行业的市场规模在短短三年内翻番，秀兰·邓波儿为代表的明星构造了一个梦幻般的黄金时代。2003年美国再次出现了短暂的经济低迷，然而电影和游戏两大产业却逆势增长，电影业的销售额由前一年的76亿美元增长为84亿美元，而该年度北美游戏产业的市场规模首次突破了百亿大关，总共售出了近4000万台游戏主机。在美国国内商品零售指数连月出现下滑的恶劣环境下，游戏类商品目前的销售状况却依然保持着稳定。然而在日本本土，经济低迷却已经拖累了游戏产业，近期有相当多的大作软件销售不如预期，硬件产品销售也出现全面下滑趋势。眼看已经临近一年一度的圣诞商战时期，软硬件厂商莫不全力以赴迎接战斗，对于TV游戏产业而言，2008年年末商战的最终成果可能将决定未来产业的盛衰命运。

任天堂和索尼不约而同地在临近年末时期推出了掌机的改良款，以期进一步激活市场，从目前的市场反馈来看，PSP－3000将面临来自NDSi的沉重竞争压力。似乎有足够迹象可以证明，PSP－3000不过是索尼为了应对NDSi仓促上阵的应景商品，缺乏足够的新卖点和对应软件。至于NDSi，其改良点大大超出了外界的预想，甚至CPU性能也进行了大幅改良，任天堂对本次改款显然进行了周密的谋划，其志势在必得。从NDSi的设计思想亦不难清晰看出，任天堂未来的动作将更具有攻击性，势必会给竞争对手进一步造成压力。

从对应软件阵容上也足够看出两家的优劣，随PSP－3000首发的游戏为《勇者别嚣张2》，市场牵引效果明显薄弱，年度内的大型软件惟有Square Enix的《纷争 最终幻想》。NDSi首发由RPG大作《女神侧身像 负罪之人》保驾护航，明年3月更将有国民游戏《DQIX》登场。目前在日本本土，财年剩余时间里已经确定发售日期的NDS游戏也已经超过140款，尚有《女神异闻录》等新作陆续发表。游戏软件一直就是制约PSP这款梦幻掌机发展的瓶颈，从上半年的财报来看，PSP业务已经成为SCE在游戏产业内重要的支撑点，然而游戏软件的销售状况依然不乐观。上半年PSP的软硬件销售比率为3.6：1，而NDS则达到了7.8：1，目前除了Koei、Square Enix等大手第三商继续在PSP平台推出一些相对大型的软件以外，大多数第三方都已经把NDS视为降低经营风险的安全避风港，SCE未来在携带游戏事业更有所作为的话，必须加大和第三方沟通和协作的力度，否则的话劣势必然进一步扩大。

由衷期待2008年能够像1929年那样，成为一个产业全面腾飞的转折点！

游戏一品轩

文 逍遥

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30

我的模拟王国	NDS	21
噬魂师 美杜莎的阴谋	NDS	20
阿拉蕾	NDS	16
BEN10 外星神力	PSP	20
007 量子危机	NDS	20
个性时尚 少女模式	NDS	21

小时候，我们在睡前听妈妈讲那些王子与公主的故事，你有没有想过自己建造一个王国呢？EA"《模拟人生》系列"的制作组今日就在NDS上推出了一款名为《我的模拟王国》的作品。此作是《我的模拟人生》续作，游戏的整体风格都更加偏向于日式的《动物之森》。游戏的自由度比《我的模拟人生》更加高，玩家可以随意建造一个小镇、摆放各种物品、招揽居民居住，很有童话的感觉。推荐给MM玩家尝试一下。



▲《我的模拟王国》画面风格与《动物之森》极其相似。

说完了轻松休闲游戏，我们再来说说令人紧张的一些作品。《噬魂师 美杜莎的阴谋》的操作方式让笔者联想到了前不久的动作游戏——同属于NDS平台的《忍龙DS》，不过你可以不用像《忍龙DS》那样竖着拿NDS玩。游戏中人物的移动依靠十字键进行，其余的按键则是跳跃功能，在触摸屏上划动触控笔就可以发动攻击、必杀技以及各种技能。游戏的画面还算中规中距，比较有魄力的就是在发动必杀技的时候，除了会出现人物特写外，必杀技的特效也十分养眼。虽然说游戏的剧情如原作一般搞笑，但是窘长的文字叙述又无法快进这一点实在叫人等得心急。下面要介绍一款改编自超人气同名小说和超高收视率同名电视剧的游戏《神探伽利略》。本作是一款侦探悬疑类的推理作品，游戏中除了要对关键时的问答作出选择外，时不时还要动手做一些实验。剧情部分收录的是原著中的《燃える》、《坏死る》、《予知る》、《爆ぜる（前后篇）》4个章节，分为5话进行。本作充其量只是一款普通的FANS向作品，看过电视剧或者小说的玩家可能对游戏提不起兴致，谁让游戏的剧本就是从原著那边照搬的，只是稍微作出了一些调整而已。

说起漫画大师鸟山明，相信大家的脑海中就会浮现《龙珠》、《DQ》等出自他笔下的著名作品。不知道大家还记不记得鸟山大师的手下

曾经还描绘过一位带着厚厚的黑框眼镜，留着海蓝色长发，每天都面带笑容又力大无穷的机器人少女阿拉蕾呢？这回呀，她又借着NDS的游戏平台，带着欢乐回到我们身边啦！《阿拉蕾》是一款以休闲恶搞为主的游戏，玩家要控制天真的机器人少女阿拉蕾，与企鹅村的村民们生活在一起，帮助村民们完成各种各样的委托。不过本作并不是一款容易上手的游戏，光是习惯游戏中小雨的移动操作相信都要花上不少时间了。村民们的任务虽然都很简单，但是如果对原著不了解的话，可能很难理解任务的内容。因此建议大家在进行游戏之前可以像笔者一样先去补习一下动画，否则基本不知道在游戏中可以做什么。不过恶搞的元素却是游戏最容易让人理解的地方，比如在接受寻找足球的委托以后，去哪里捡来一坨便便交给委托人的话……总之没有做不到，只有想不到，你甚至可以把重要的人物或者道具举起来扔到遥远的外太空，然后结束本次任务等到下次再来完成。本作是一款比较极端的游戏，如果对原著有了解的话，那么就可以很好的体会到游戏的内容，否则的话就无法完全投入到游戏中。

介绍了一堆日式影视改编的作品，最后来看两款美式游戏。借由美国时代华纳公司旗下卡通网络电视少儿频道而热播的动画片《BEN10》俨然成为当下美国男孩中最受欢迎的作品，是一档相当具有影响力的动画节目。近期发行的《BEN10 外星神力》是去年《BEN10 地球保卫者》的最新续作，游戏一开始玩家就可以利用神力变身成为两种不同属性的英雄，随着游戏内容的深入，将会获得更多的变身能力。游戏没有过于复杂的系统，仅仅是靠着其优秀的操作和精美的画面，就在PSP的动作游戏中夺得了一席之地，向所有喜欢美式动作游戏的玩家推荐本作。下面要说的这款游戏可相当由来头，它可挂着007的牌子呢，够厉害吧？《007 量子危机》是根据同期上映的同名电影改编而来的作品，与原著一样，玩家要操控王牌特工詹姆斯邦德完成潜入、战斗、窃取等间谍任务。在游戏的过程中需要将NDS竖过来，利用部分按键和触控笔进行操作，与上文中的《噬魂师 美杜莎的阴谋》多少有些相似之处。不过游戏的爽快感和电影中邦德的华美演出还是有一定差距的……就当作是电影正式上映前的预热吧！



▲《BEN10 外星神力》用“简单而不简约”来形容本作再合适不过了。

10月份真的可以算是游戏发售的涨潮期，一款款各具特色的游戏作品不断地涌现出来，下面就为大家带来一款粉色系的游戏！咳咳……注意注意！笔者要推荐一款是女生就一定要玩，是男生也一定不能错过的Fashion游戏！由创意无限的任天堂带来的《个性时尚 少女模式》！本作是一款模拟经营类游戏，玩家在游戏中要扮演的是一位刚刚到名牌服装店上班的销售员小姐，在漂亮店长及前辈们的带领下逐渐成为一名优秀的服装销售员。每当有客人进店时，你都必须面带微笑地迎上去打声招呼，根据客人提出的要求，选择她所需要的服装类型，再挑选适合她的款式让她试穿。只要客人同时满意这件衣服的款式和试穿效果的话，她就会买单啦！当然了，作为一名销售人员，总是会遇到一些比较难缠的客人，为了能够让这些客人买单，适当地提高自己的销售水平，掌握最新的时尚资讯是很有必要的。为此游戏还提供了“时尚杂志”这一要素，定期去翻阅的话就可以了解到当下最新的时尚讯息啦。本作的游戏方式相当新颖，在游戏过程中，你会发现自己的搭配能力也在不断提高，所以时髦的美眉或者时髦美眉的男友都应该来尝试一下本作。顺带一提，地球上暂时没有《个性时尚 少男模式》这款游戏，喜欢打扮的男生就先暂时忍耐一下咯。



▲一边学习化妆知识，一边搭配时尚的衣服，漂亮MM们快来玩《个性时尚 少女模式》吧！

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

尽管和之前几作相比重复性太高，但它还是PSP上最好玩的高达题材动作游戏之一。



黄金眼评分 24 游戏时间：35小时以上 文 乌冬

PSP 高达 激战宇宙

ガンダムバトルユニバース

◆NBGI◆ACT◆2008年7月17日◆日版◆1～4人◆5040日元◆无对应周边

“《高达 战争》系列”以每年一作的速度带给玩家优秀的动作游戏体验，今年我们又迎来了系列的最新作，这次的《激战宇宙》不仅继承系列的良好素质，在游戏内容方面，新剧本和新系统的加入也使本作的可玩性提高了不少。

“高达”的崛起

以一款原创游戏来说，要在PSP上闯出自己的一片天地确实不容易，不过《高达 战争》还是做到了。想当初“《高达 战争》系列”在PSP上推出第一作的时候其实并没有引起太多的关注，虽然是第一次有高达题材的动作游戏在PSP上出现，但作为一款动作游戏来说，手感是决定游戏好坏的主要因素，游戏拙劣的手感令许多对高达有爱的玩家都不得不对本作都敬而远之。

尽管第一作的口碑不佳，但是厂商并没有因此停步，在《高达 战争策略》推出的一年后，第二作《高达 沙场混战》也来到了玩家面前。相比第一作，第二作的改善是明显的，不仅令人诟病的手感问题得到了根本解决，连3D动作游戏普遍存在的拖慢现象也比前作大幅减少。《沙场混战》可以说是《高达 战争》的真正形态，同时也是从这一作开始，奠定了“《高达 战争》系列”化的道路。

新的进化

本作是系列的第四作，按照惯例收录了新的关卡、人物和机体，但本作的新增点并不只有这些，系列每一作都从细节方面着手，不断进行着改进，以求带给玩家一款平衡性更佳的作品。

在本作里，比较明显的两处进化就是机师技能和僚机指示系统的加入了。先说说角色技能，从《沙场混战》开始，加入了非原创机师也可以成长的设定，使



▲系列的手感可以说是从2代固定下来。



▲本作机师的地位得到了明显提升。

玩家不用局限于原创角色的限制，按照自己的喜好培养角色。不过这种做法同时也带来了弊端，就是每个角色的区别不再那么明显了，除了样貌和声音等与战斗无关痛痒的东西外，任何机师的能力都可以通过不断升级培养至最高，用起来感觉不出有任何区别，这点在《战争编年史》里尤为明显，即使手头有一大批王牌机师，可是用来用去的就是那一两个，不会再为培养个别有爱的机师重新将游戏打一遍。可能制作方自己也意识到了这点，所以在本作里加入了机师技能的设定，以此来突出机师的作用和区别。抛开这个设定带来的实际作用不说，单是从噱头出发，为角色配上符合自己性格的技能，这种做法也是很讨巧的，可以让玩家多使用不同的角色来攻略关卡，不至于通关后就失去兴趣。

另外一个僚机指示系统也是和战斗息息相关的，僚机作为系列的特征之一，在游戏中担任着玩家搭档的作用。不过玩过系列前几作的玩家可能发现僚机的作用仅限于游戏前期，当自己逐渐变强后，僚机的缺点也会慢慢暴露出来，比如战斗效率低下、反应迟钝和胡乱行动等，可以说僚机带来的不便甚至还多过了它的好处，虽然不至于拖后腿，不过还是显得有点鸡肋。这种情况直至本作加入僚机指示系统后才有所改善，僚机指示顾名思意就是指可以对僚机发号施令，让僚机针对战况作出行动，随时掌握战斗的大局。指令一共有四种，每种都有不同的作用，战斗中只要通过按下简单的键位组合技就能使用，符合游戏一向明快的战斗节奏。比如还在诱敌深入阶段，不想让僚机轻举妄动的话大可以向它下达防御回避指令，这样它的行动就会以佯动为主。但要说最实用的，就还要数SP技使用的指令了，在下达了这个指令后，僚机就会对当前的锁定目标发动SP技，操作得当可以形成新的战术组合。虽然之前的作品中僚机也有相应的SP槽，但是简单的电脑AI并不会考虑应该何时使用，所以即使蓄满了也是浪费。就拿后期的关卡来说，自机的SP用来对付接二连三出现的敌方王牌机师已经很吃紧了，如果可以把僚机的SP用在杂兵身上，那战斗的分工就合理很多了，僚机的作用也发挥了出来。

始料不及的难度提升

除去对游戏内容的扩容和系统的调整，本作还有一个较大的变化就是难度的提升了，但这里指的并不是游戏的关卡有多难、敌人有多强，这些和以前几作相比并没有多大的变化，要通一次关仍然是非常轻松的事。游戏真正可研究的地方在于对高评价的追求，评价不但关系着隐藏要素的获得，而且也是对于一个高达粉丝的肯定，而前面所说的难度提升指的就是这方面。

本作提升了高评价过关的要求，这是很多人在游戏发售前都未曾料到的。以前就算是一个人玩，只要通过反复的挑战，终究也可以获得较高的评价，但在本作里就算是有精准无误的操作，达不到自己想要评价也是家常便饭的事情。

▲S和SS代表的是两个不同的意义。

或许有许多玩家都无法理解厂商这么做的意图，说到这里就得和本作新增的联机玩法联系到一起来讲。这次游戏的联机模式也做了不小改动，故事模式里的关卡也可以通过无线联机模式进行双打，两个人挑战无论是在时间还是分数上都有绝对的优势，所以难度上升只是相对的。要一个人做两个人才能做到的事，难度自然低不到哪去了，从另一面也不难看出厂商其实是想强调多人游戏的重要性。



细心的玩家可能会留意到系列新作推出的速度过于频繁了，不过这对于玩家来说也不是什么坏事，毕竟有人会觉得动作游戏不需要花太多的时间来沉淀。但令人不解的是，如果厂商是想把系列做大，为什么不下狠心往前迈进一步呢？反而总是停留在一个地方。重复的题材和关卡就不用说了，甚至四部作品用的同一个游戏引擎，每次的新作都是换汤不换药，就算一款游戏手感再好、机体再多，但总是一层不变总有一天也会使人感到厌倦的。现在“《高达 战争》系列”也到了需要改变的时候，如果能突破这个瓶颈，相信这个系列能走得更远，这也是每一个FANS都希望看到的。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



栏目主持 雷伊

最近推出的游戏可真不少，除了知名作品的续作、经典作品的复刻外，也不乏优秀的原创作品，相信大部分玩家近期都能够在其中找到一两款适合自己的游戏吧。PSP的《BLEACH》新作虽然不再是对战作品，但作为一款横版ACT，它的可玩性依然是很高的，就算是对动漫原作不了解的玩家也可以玩得十分带劲。《令旗所向》是一款令人惊喜的原创佳作，游戏的流程长度适中，喜欢AVG的玩家不妨找个周末一口气将它打通吧。

勇者别嚣张or2



反传统SLG《勇者别嚣张》的第二作，游戏在保留了前作玩法的基础上，还增加了不少新元素，是一款拿起来后就很难放下的创意作品。

进化度	★★★★☆
恶搞度	★★★★★
难度	★★★★☆

总分 23



除了画面外，本作令人惊喜的地方有不少，几倍于前作的勇者和魔物数量无疑是收集爱好者的噩梦，新增的突然变异系统也比想象中要复杂不少，想完全吃透可不是一天两天的事。游戏难度还是一如既往地高，如果认为只要熟悉了前作的打法就可以在本作横行无忌的话就大错特错了，由于本作对魔物的能力做了不小的调整，使得不少旧的打法不再适用，不过正像厂商所宣传的那样，打法并不是单一的，研究各种另类的打法也是游戏的一种乐趣。另外众多“捏他”也是游戏卖点之一，如果有一定的ACG资历，相信许多地方都能令你会心一笑。 8

盲先知 虽然加入了很多新要素，本作和前作还是有着同样的问题：大多数东西无法控制，导致玩家很多时候不知道在做、该做什么。 7

胧月 高自由度的系统让游戏玩起来非常轻松，然而另一方面又要求玩家能模糊地把握整体局势，突变事件也让本作的运气成分和策略性形成了有趣的平衡。 8

■勇者のくせになまいきだor2■UMD■SCEJ■SLG■2008年10月16日■1人■无对应周边

BLEACH 灵魂嘉年华



本作是一款根据人气少年漫画《BLEACH》改编的作品，玩家要操纵Q版造型的主角们在现世、尸魂界等舞台展开大冒险。

情节爆笑度	★★★★★
爽快度	★★★★☆
上手难度	★☆☆☆☆

总分 22



本作战斗的整体难度不低，中后期的敌人实力强劲，稍有不慎随时都有可能Game Over。每个角色的攻击方式都很丰富，且对手法要求也不高，玩家可以轻松使出帅气的连续技，而援护系统的加入也使得战术变得更为丰富。游戏真正可使用的人物并不多，虽然之前厂商曾称本作的登场人数将达到“《BLEACH》系列”之最，但大部分其实都只是作为援护角色登场。本作的剧情相当有意思，角色们恶搞的台词时常让人忍俊不禁，另外值得一提的是本作还是厚道的全程语音，各位喜欢原作的朋友可不要错过了。 7

乌冬 作为横版过关游戏的《BLEACH》依然十分爽快，操作简单而且容易上手，只要稍微熟悉一下系统就能使出像原作那种帅气的攻击了。 7

雷伊 本作的素质比一般动漫改编的横版过关游戏要高出不少，战斗非常爽快，手感也很不错。虽然可作为援护的角色比较丰富，但玩久了还是会有些单调。 8

■BLEACH ソウル・カーニバル■UMD■SCEJ■ACT■2008年10月23日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

DJMax携带版 酷懒之味



本作是韩国人气组合“酷懒之味”正式加盟“《DJMax》系列”的第一作，玩家仍然需要不断地挑战高难度，并完成任务来解禁游戏中的各种隐藏要素。

音乐	★★★★☆
系统进化	★★★★☆
收集要素	★★☆☆☆

总分 22



本作虽然没有打上《DJMax3》的正统续作称号，但其质量却一如既往地优秀。首先要说的就是音画方面的巨大提升，采用全新技术的BGA，让人对音乐游戏的画面有了重新的认知；4种均衡器的出现，让玩家的耳朵有了更多的选择；各种新增的细微人性化的设定让人倍感体贴；Fever操作的进化也令人满意。尽管本作曲目数、难度、收集要素等方面较前作均有所缩水，但降低的“门槛”却是为了吸纳更多的人气。希望本作的些许缺憾，能够在之后的《DJMax携带版 黑色广场》得到填补吧。 **8**

宇轩 本作完美继承了《DJMax2》的一切优势系统，并追加了一个有趣的俱乐部模式。不过无论怎样，其发售前所宣称的“彻底革新”本人是没有发现。 **7**

盲先知 游戏中各种酷、炫的要素多到爆棚，很适合追求时尚流行的玩家。不过对这类音乐没兴趣的玩家来说，本作可能毫无吸引力。 **7**

■DJMax Portable : Clazziquai Edition■UMD■Pentavision■MUG■2008年10月24日■1～2人■无对应周边

卡片召唤师DS



本作是一款融合了卡片对战要素的桌面游戏，所有竞争对手通过召唤卡片中的怪物占领领地，再通过收取他人过路费或攻打对方领地以积累一定量的财富，从而获得胜利。

画面	★★★★☆
音效	★★★★☆
系统	★★★★★

总分 24



该系列一直是本人最喜欢的日系桌面游戏，虽然整体还是“大富翁”的框架，但并不以搞笑为卖点。运气在决定胜负上占有的比例成分很小，富有策略性，高手玩家甚至会针对每张地图编辑一套独立牌组。卡片不管是系统还是绘制风格都向欧美的老前辈致敬，并且借鉴得很出色，平添一分厚重。规则虽然看起来洋洋洒洒几十页，实际上手并没有那么困难，特别是因为日语不好而看不懂规则的玩家不要轻易放弃，只要玩上一两盘就能大致掌握了。游戏的耐玩度很高，卡片和勋章的收集要素足以花上上千小时。 **9**

洋葱 利用NDS上下双屏的特点，玩家确认情报变得更加方便。部分数值经过调整的卡片也使得游戏整体平衡性有了一定的变化。 **7**

雷伊 本作又是一款谋杀时间的游戏，游戏的完成度非常高，系统深奥，门槛相对来说较高。游戏的平衡性控制得非常好，节奏也丝毫不拖泥带水。 **8**

■カルトセプトDS■卡片（512Mb）■SEGA■TAB■2008年10月16日■1～2人■无对应周边

AWAY 混乱的迷宫



由坂口博信、大岛直人以及植松伸夫三位大人物强强联手制作的迷宫RPG，玩家在游戏中要挑战充满危险的“混乱迷宫”，并将被带到迷宫深处的村民全部救回。

内容充实度	★★★★☆
手感表现	★★★☆☆
系统新颖度	★★★☆☆

总分 19



游戏总体素质很不错，迷宫独特的混乱切换系统玩起来很有趣，商店的成长系统以及胡朋的养成系统使得游戏内容非常充实。游戏的画面表现中规中矩，迷宫中的2D画面很可爱，3D人物个人觉得有点丑，特别是主角的表情。游戏的手感和打击感都有所欠缺，经常会因此而发生受伤、错过攻击机会甚至打空的情况。游戏后期迷宫设计得有些重复，怪物和机关的种类不多难免会让人觉得单调。植松伸夫做的音乐依旧好听，使得游戏代入感更强。另外，本作剧情很不错，前期很简单、中期很科幻、后期很感人，这里我就不剧透了。 **7**

宇轩 如果说以FC游戏的玩法配上双屏，再加上《动物之森》和劣质模仿《塞尔达》的BOSS战，这么一堆四不像的东西融合在一起就能叫创意的话，那人人都可以做创意游戏了。 **5**

洋葱 不断发生变化的迷宫十分有趣，不过部分迷宫的设计有些重复。游戏的整体难度适中，操作简单易上手，只不过人设方面个人觉得有些难以接受。 **7**

■AWAY シャッフルダンジョン■卡片（512Mb）■AQ Interactive■RPG■2008年10月16日■1人■无对应周边

恶魔城 被剥夺的刻印



本作是“《恶魔城》系列”的最新作，玩家在游戏中要使用新的刻印系统进行爽快的战斗，探索魔城并了解种种谜团后的故事。

音乐	★★★★☆
难度	★★★★★
系统丰富度	★★☆☆☆

总分 22



本作是制作者想要对系列以往作品有所突破的一作，在继承了一些受欢迎的要素之外，游戏也抛弃、改变了许多地方，但是FANS对这些改变褒贬不一。游戏的音乐一如既往地精彩，新的刻印系统让战斗、动作的爽快感大大加强，充满魄力的BOSS战让人大呼过瘾。不过本作的地图比较散乱，探索感远远不如以往，敌人、场景也有较多重复。道具数量和质量不及前作，很多物品要靠运气来“刷”这一点在本作中变本加厉，让人头疼不已。本作的难度很高，如果玩Lv1难度不继承任何要素就会发现难得几乎没法打，有点过分了。

7

羽纹 画师的改变令游戏的整体画面风格有所改变，与以往“《恶魔城》系列”细腻阴郁的总体感觉略有不同。本作中场景的层次感更强，而场景的丰富程度也是历代表现较好的。

8

LIKY 虽是新作，但却给人强烈的“新瓶装旧酒”的感觉，无论是画面、系统还是模式都让人似曾相识，明显限于前两作的框架中没有任何突破。

7

■恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印■卡片（512Mb）■Konami■A・RPG■2008年10月23日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+



本作是一款以陆行鸟为主角的“不可思议迷宫”类游戏，移植自Wii版，NDS版比原作追加了新职业赤魔道士，并可以使用希德来进行特制的关卡。

耐玩度	★★★★☆
移植度	★★★★☆
厚道度	★★★☆☆

总分 24



如果把本作当成一款全新作品，那绝对是一款集可爱、耐玩、难度适当等诸多优点于一身的游戏。别说通关后追加隐藏迷宫什么的，就光说那诸多的职业就够《最终幻想》粉丝们忙活一阵的了。就可玩性来说，本作甚至超越了正统的“《不可思议迷宫》系列”。可惜本作是一款移植作品，如果你玩过Wii版，就一定会对本作的多处缩水感到不满。追加的希德部分鸡肋程度比较高，几乎没有什么可玩性，还不如多玩几次本篇来得实在。至于追加职业，明显是厂商不厚道的表现。

8

嘟嘟 熟悉的职业和BGM让《FF》的老玩家们备感亲切，另外游戏的操作方面也可说得上优秀，这点值得一赞，尤其是快捷键的加入显得非常贴心。

8

雷伊 一开始可以选择难度显得比较体贴，这样就可以满足各种玩家的需要了。游戏的移植度还是挺高的，丰富的职业以及流畅的操作都带给了玩家好感。

8

■シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫DS+■卡片（1Gb）■Square Enix■RPG■2008年10月30日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

令旗所向



本作是由《无双》小组ω-Force打造的一款新感觉AVG作品，游戏以日本战国时代的关原合战为题材，玩家需要扮演石田三成与东军交战。

人设	★★★★★
音乐	★★★★★
逆转度	★★★★☆

总分 24



虽然本作在很多地方都有明显借鉴《逆转裁判》的成分，但“抄”得很有水准。采用历史题材，并加入战略游戏的要素是本作的特色，而这些部分在游戏中的实际表现也非常令人满意。本作虽然不是专门的推理游戏，但是在说得以及战术的运用上都需要玩家根据目前得到的情报来决定采取的行动，因此玩起来也有着推理游戏的紧张感。靓丽的人设也是本作的一大优点，主要角色的造型都非常棒。游戏的难度不高，而且游戏过程中给的提示多得有些过了头，只要懂日文的玩家就可以毫无障碍地通关。

9

嘟嘟 说得的过程从画面、音效到进行方式都有着太多“《逆转裁判》系列”的影子。总体感觉还是流程短了点，让人反复挑战的动力不足。

7

胧月 虽然明显是一款模仿性质的作品，但光荣对历史题材的制作功力得到很好体现。相对而言，不太熟悉战国历史的人可能更容易体会到个中乐趣。

8

■采配のゆくえ■卡片（512Mb）■Koei■AVG■2008年10月23日■1人■无对应周边

使命召唤 战火世界

Call of Duty：World at War

NDS	Activision	FPS	预定2008年11月11日	美版
	1～4人	容量未定	29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

期待度 A

文 Edie　美编 Juxi

“《使命召唤》系列”可谓是完美再现真实战争题材第一人称射击类游戏的最强代表，自2004年底《使命召唤 决胜时刻》正式登陆家用游戏机，到2007年《使命召唤4 现代战争》荣登全美游戏销售榜榜首数周不下，“《使命召唤》系列”给无数玩家带来了前所未有的“战争”体验与快感。此次《使命召唤 战火世界》是该系列第二次登陆NDS掌机平台，由曾开发《使命召唤3》的Treyarch负责制作，游戏的战场也重新回到了第二次世界大战，游戏将围绕发生在太平洋战场的战役展开，再现美军与日军之间的殊死较量。虽然战场从现代回归到了二战，但相信凭借着全新的系统和制作理念，势必将在玩家掌上引爆一场前所未有的火爆战争！

更加完美的操作



游戏在前作《使命召唤4 现代战争》的操作基础上加以完善，NDS的特性被利用得更加到位，使得操作方式更加独特、形象、人性化、简单易上手。上屏显示战争主画面，而下屏则显示地图并用于转换武器、投掷手榴弹、瞄准。利用触控笔在屏幕上的划动来控制游戏视点及武器准心。

系 统

音画大幅提升



本作虽仍然采用了《使命召唤4 现代战争》的图像引擎，但在多处细节却刻画得更加细致。新加入的火焰燃烧系统使得游戏中战争的残酷场面完美再现，游戏的音频质量和语音相比前作也有较大幅度提升，力求带给玩家更强烈的临场感。



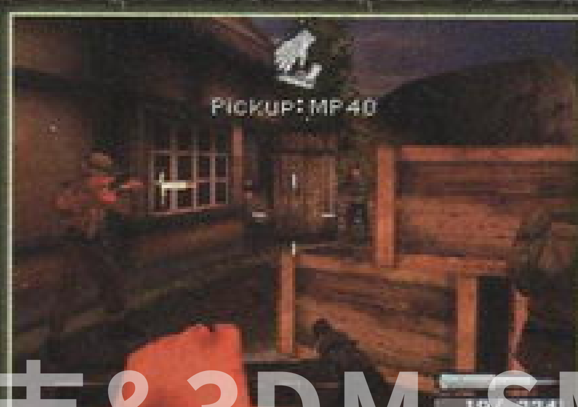
有趣的迷你游戏

也许是厂商觉得二战的题材过于严肃，会让玩家内心始终处于紧张压抑的状态，故游戏在单人模式中特意给玩家增设了一些迷你小游戏。包括有：解除地雷、医治战友、发送莫尔斯电码、跳伞到敌方领土、提供炮火支援等。甚至还设有坦克模式，坦克的主炮及驾驶是通过十字键来控制的，而触控笔则负责目标锁定。

◀我用坦克开路，你们在旁边掩护，这才是真正的团队合作！

多人模式的创新

令人耳目一新的是本作加入了多人协力战斗的新模式，最多可支持4人联机。玩家们可组合1～4人的“敢死队”通过合作完成任务剧情，相信在此模式下会存在众多有趣的配合系统以及更高效的战术性，着实令人期待！而这一“现实中是朋友，游戏中是战友”的设定除了加强了玩家之间的互动乐趣，更增进了友情。



▶真正的战役是没有孤胆英雄的，在任何地方，你需要和战友们并肩作战！

文 宇轩 美编 Juxi

以多人协力、魔法水晶为主题的《最终幻想》分支系列——《最终幻想 水晶编年史》于近日公布了新作的消息。本次，游戏不仅仅只在NDS上发售，还会推出除画面和操作之外，内容几乎相同的Wii版，并且支持两个版本之间的联机冒险。注意，这里并不是指互相交换道具这样简单的联动，而是实现了掌机和家用机真正意义上的联机游戏。是不是很期待呢？

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES ECHOES of TIME

ファイナルファンタジー·クリスタルクロニクル エコーズ·オブ·タイム

期待度 A

最终幻想·水晶编年史 时之回声

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム

NDS	Square Enix	A·RPG	预定2009年1月29日	日版
	1～4人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

谢尔·洛塔

在巨大的水晶前现身的神秘女子。她胸前的铃铛和身后的尾巴代表着什么呢？

巨大的高塔与失落于远古的水晶

刚满16岁的主人公，为了证明自己已经成年而进入了森林中。在打倒了挡路的魔物之后，他惊奇地发现，那里隐藏着一颗巨大的水晶。一位叫做谢尔洛塔的神秘少女将水晶献给了主人公，并授予了他成年的证明。不久后，村中忽然爆发了一种怪病，主角从森林之外得知，这种病来自远古时代，而他所获得的水晶也是早已失落的传说……

无论何时何地都能展开冒险



▲本作中出现的种族与《命运指轮》相同，分别为塞尔基族、库拉獒多族、尤库族以及利尔提族。



制作角色

游戏开始时，玩家需要先制作一个属于自己的角色，为他设定好种族、性别以及名字。每个种族的战斗方式都不一样，实在是很难抉择啊。

迎面袭击的巨大敌人！



▲怪物的数量与强度在本作中将会大幅增加，BOSS战也会更加富有挑战性。

▶“《FF》系列”中曾经出现过的经典怪物也会在本作中登场。

通过点击魔石来使用魔法！



▲魔石是《FFCC》的主要魔法系统，此图中下屏6个颜色的球体大概就是本作的魔石界面了。

与同伴携手共同迎击敌人吧！



▲只要找到记录石，不用退出游戏就可以让其他人加入到你的冒险中来。

单人模式？多人模式！



▲本作真正实现了Wi-Fi无线联机功能，并附带了专用的聊天工具。

本作中，单人模式与多人模式完全融合到了一起，玩家不仅可以与朋友一起联机共同游戏，还可以凭一己之力挑战各种关卡。

文 雷伊　美编 澄香

幻想水滸伝 ティアクライス

GENSO SUIKODEN TIERKREIS

作为“《幻想水浒传》系列”首次登陆NDS平台的作品，本作加入了不少系列以往的作品所没有的新要素和新设定，比如对应Wi-Fi、首次加入了类似任务制的系统等。这次我们就来看看本作的任务系统，以及新公布的几位游戏人物吧。

期待度 A

幻想水浒传 十二宫				
幻想水浒传 ティアクライス				
NDS	Konami	RPG	预定2008年12月18日	日版
	1人	容量未定	5500日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.96 P26

罗贝尔特

声优：岸尾だいすけ

闻名世界的“冥夜骑士团”最年轻的剑士。虽然是一个拥有着坚强意志的人，但在思考问题的时候却表现得有些浅显。将主人公视为对手，经常与其发生冲突。

任务系统

想要接受各种任务首先需要令兰布尔族的女子莫娅娜成为同伴，从任务列表中选择自己喜欢的任务，这样就可以和同伴们前去世界各地完成任务了。在执行任务的过程中，会发生各种各样的事件，当然其中有些事件中也会碰到新的宿星，因此可以猜测如想收集全108星的话，就必须积极完成各项任务。

任务完成之后，玩家可以得到相应的奖励。

接受任务

▼兰布尔族的女子莫娅娜加入后，就可以开始接受任务了。

执行任务

▲在执行任务的过程中，会遇到新的宿星，也会发生各种剧情。

获得报酬

▶完成任务后并不能立即得到报酬，而是必须先回去莫娅娜处才能领取。

宿星与书

◀▲就是这本埋藏在遗迹中的书，它改变了主人公等人的命运。

在上次报道中，我们曾为大家介绍过主人公和自卫队的同伴们在遗迹中发现了神奇的光芒，他们的命运也从此发生了改变。而根据最新的消息我们可以得知，那道光芒是由一本书发出来的。这本书可以说是游戏中最重要的道具，注定成为宿星之人只要触碰到该书，脑海中就会出现某个时代的影像，不可思议的力量开始在体内涌动……也就是说，只有当角色触碰过这本书后，才能真正作为宿星觉醒。

阿斯亚德

声优：铃村健一

加纳姆帝国第二魔道兵团的将官。拥有着强烈的正义感，是一个重信义和情理的少年。

米妮

声优：小桥和子

从属于某个国家机构的猎兵团，虽然能力不俗，但为人过于任性，有时会显得自信过剩。

瓦兹罗夫

声优：三宅健太

将“同道协会”视为同伴的里吉德福克族勇者，是一个性格耿直的武者。

查贝伦

声优：鹰嘴翼

来自于某个国家、对“同道协会”及其对抗势力进行调查的男子，“查贝伦”这个名字貌似也是用的假名。

尤拉

声优：牧口真幸

自称旅行武艺者的少女，为人非常有礼貌，在战斗中擅长使用二刀流。



梦幻之星 ZERO

ファンタシースター ZERO

NDS	SEGA	A·RPG	预定2008年12月25日	日版
	1～4人	容量未定	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.97 P24

文 胧月 美编 芋雯

期待度 A

和刚发售不久的PSP版一样，本作依然有着单人故事模式和多人协力模式。多人协力通过无线红外通信或Wi-Fi网络连接均可实现。这次将继续给大家带来游戏的世界设定以及同伴们的最新情报，而该作独有的动作要素相关情报也会一并放出。

故事情节

地球文明在一场大战争中几乎被清理归零，从那以后又过了200年。人类作为地球上惟一幸存下的种族，开始了文明的复兴计划。在建筑城市的过程中，周围的怪物毫不留情地对人类发动了袭击。人类从旧文明遗迹里发掘出采用太古能量的武器，这成为他们对抗怪物的杀手锏。不知从何时开始，这些和怪物对抗的人们有了“猎人”的称呼。

单机模式下序盘加入的两位同伴！

萨莉莎 被遗忘种族的少女

CV：镰田梢



种族为新人类的少女，性格率真，喜怒哀乐均溢于言表。她好奇心旺盛，一大兴趣就是读书。由于刚刚来到地球不久，无论看什么都充满新鲜感。

凯 熟练的猎人

CV：神奈延年



人类种族里出类拔萃的猎人，像大哥一样关心着主人公，性格粗犷，不拘小节。

大剑的3段攻击！



▲按照一定节奏连续按键可发动3段攻击，在连击中可任意混合通常攻击和强攻击。

变得更为有趣的战斗！



本作战斗追加了原创要素，玩家可以在下屏的技能板上设置各种动作，按下对应按键即可发动攻击。

通常攻击
威力小、破绽小，连续攻击时较容易命中敌人。

强攻击
威力大、破绽大，攻击也不太容易命中。

种族要素完全公开，玩家共能创造14种角色！

玩家创作的角色性能由种族、性别和职业这三个要素决定，不同的组合方式一共可创作出14种角色，目前每种角色的详细资料尚不明确，不过玩家已经可以通过职业名称和外观来先行决定自己中意的角色。

人类

人类是大战争后在地球惟一上幸存下来的种族，他们尽全力通过建筑都市的方式复兴地球文明，想逐渐恢复昔日的富裕生活。人类的人口数在所有种族中位列第一，战斗数值平均，能应对各种战斗情况，很适合初学者使用。

人类男法师
人类男枪手
人类女法师
人类女枪手
人类女战士
人类男战士

机器人

受大战争影响而沉睡于各地的人工生命体，某一天它们突然苏醒，不过却丧失了所有过去的记忆。它们是惟一一个能布置陷阱的种族，中级者向。

机器人男枪手
机器人女战士
机器人女枪手
机器人男战士

新人类

新人类男法师
新人类女战士
新人类女法师
新人类男战士

存活在月球上、被人类所遗忘的种族。他们在机器人复活后降临地球，虽然擅长各种魔法，不过自身的HP和防御力均很脆弱，上级者向。

新要素1 使用强力的蓄力技一口气打倒敌人

武器的蓄力技

单手剑 连续斩击

双枪 乱舞连射

魔法的蓄力技

由单体回复变为范围回复

通过消耗PP值，玩家可以使出武器或魔法各自对应的蓄力技。蓄力技的特性会发生一定变化，比如一些单体魔法在蓄力后会产生范围判定。

新要素2 用回避动作兜到敌人身后



▲在敌人攻击来的一瞬间回避到其身后，抓住破绽展开猛攻。

这是系列前所未有的“回避”动作，在技能板上设定好回避键，就能配合十字键向专门方向回避。回避的发动瞬间虽然有无敌判定，不过之后也会有些许破绽，胡乱回避依然得不偿失。



随着天娜、杰夫卡、克劳德、萨菲罗斯的公布，本作来自于"《FF》系列"前10作中的20位基本参战角色就已经全部公开完毕了。这次我们先来看看来自于《FFⅣ》和《FFⅤ》中的4位参战角色，另外还有角色新服装、召唤兽系统等的介绍。希望各位在看过了这次的大篇幅介绍后，能够更加对本作充满期待吧！

文 雷伊 美编 澄香



异说 最终幻想			
ディシディア ファイナルファンタジー			
Square Enix	FTG	预定2008年12月18日	日版
1～2人	6090日元	无对应周边	



相关报道 Vol.65 P23/Vol.80 P34/Vol.92 P38/Vol.95 P18

圣骑士 暗黑骑士

赛西尔·哈维 Cecil Harvey

声优：程屿しづマ

《FFⅣ》的主人公，原本是巴隆王国的一名暗黑骑士，不过之后他对自己的任务产生了怀疑，最后放弃了暗黑骑士的身分，接受试炼成为了一名圣骑士。本作中他可以在暗黑骑士和圣骑士之间变换，自由更换作战风格，其中暗黑骑士擅长地面战，虽然移动速度较慢但攻击力非常高，圣骑士则擅长空中战，移动快防御力高。

▼发动EX炸裂技时，赛西尔手中的武器会变成赤红色，对敌人发动猛烈的斩击。另外，还会在两种形态之间切换给对手造成连续攻击。



◀暗黑骑士和圣骑士能够使用的技能是不同的，根据不同的情况进行形态的切换很重要。

▼赛西尔可以在两种形态之间进行切换，两种形态都擅长近身战。







▲戈尔贝萨同时拥有着远近射程的攻击方式，势必是一个让对手头疼的强敌。

▼在战斗过程中，画面上方有技名出现的技能代表的是HP攻击，而没有技名出现的则为辅助技。





▲戈尔贝萨发动EX炸裂技时，需要同时输入左右两边显示的指令。

戈尔贝萨 Golbeza

声优：鹿贺丈史

身穿黑色盔甲的男子，拥有着强大的魔力。在原作中为了得到水晶，在背后操纵着巴隆王国，不择手段地展开了卑鄙而又疯狂的掠夺行动，其真实身分是赛西尔的哥哥。在本作中作为"破坏神"（カオス）一方的战士参战，他的一次攻击能够发动射程不同的两种技能，并且根据命中敌人时技能射程的不同，接下来的连击也会发生变化。

进入EX模式时外形发生变化

我们已经知道，进入EX模式后角色的性能会得到大幅上升，而有些角色在进入EX模式后外形也会发生很大的变化。以来自《FF Ⅷ》中的魔女阿尔缇米西娅为例，她进入EX模式后是与她的召唤兽进行融合的形态。



▲魔女在EX模式中发动的EX炸裂技和斯考尔的连续剑一样，也要在恰当的时机按下R键。



通常形态

阿尔缇米西娅（EX模式）

▶巴兹能够模仿其他角色的技能，模仿过程中就连武器也会发生变化。





▲斯考尔用枪刃发动的连续技巴兹同样能模仿，注意看此时巴兹手中的武器也变成了枪刃。





▲不仅是必杀技，连魔法也能模仿，图中是巴兹在发动"フレア"，可以对比一下洋葱骑士发动时的样子，POSE是完全一样的。

巴兹·克劳萨
Butz Klauser

声优：保志总一朗

《FFⅤ》的主人公，拥有着极强的正义感、是个性格开朗的青年。本作中他的最大特色就是可以模仿"调和神"（コスモス）一方战士们的技能，并且能够将它们组合成独有的连续技。本作有着很强的改造要素，玩家可以自由对角色进行强化设置，而巴兹更是改造自由度的最好体现。



洋葱骑士

来自《FFⅢ》中的洋葱骑士，他的另一种造型是以NDS版《FFⅢ》中的主人公鲁内斯为原型的，不过原本红色的衣装变成了蓝色。



▲洋葱骑士的另一种造型以鲁内斯为原型，在发型上也体现了出来。

另一种造型

现在的格斗游戏在角色的造型上花样越来越多，很多格斗游戏都提供了丰富的服装和造型供玩家选择，本作也不例外。除了初次公布时的基本造型外，本作中的角色同样有着另外的造型，在服装和外形上都会有所区别。

▼在EX模式中使用魔法，洋葱骑士就会变身为贤者。在魔法菜单中选择"ホーリー"魔法就可以发动EX炸裂技，指令的位置每次都会发生变化。




▲作为魔道士，埃克斯德斯可以使用各种各样的魔法。


▲埃克斯德斯的很多技能需要在防住对手的攻击之后才能真正发挥作用，另外，尽管他的移动速度不快，却可以利用瞬移技能"磁场转换"来移动。



▲埃克斯德斯原本是世界中的邪恶意志集中于大树上而形成的，他发动EX炸裂技时屏幕上方的台词和原作是一样的。

埃克斯德斯

Exdeath 声优：石田太郎

《FFⅤ》中破坏了水晶，得到"无"之力的邪恶魔道士。在本作中，他是一位擅长使用防御和反击的角色，拥有着多种多样的防御动作。如果防御成功，接下来就可以发动丰富多彩的反击技能。他的另一特征就是移动速度出乎寻常地慢，但尽管如此，他依然是个非常棘手的对手。

斯考尔



◀穿上正装作战的斯考尔带给了玩家一种截然不同的感觉。



■就算选择不同的造型，在战斗中角色的性能也不会发生变化。斯考尔在EX模式中，手中的武器会变为《FFⅧ》中的最强武器"狮子心"。



PS版《FFⅧ》

◀在原作中经典的舞会上，斯考尔穿的就是制服装。


基本造型

斯考尔的另一种造型是《FFⅧ》故事初期他所穿着的精锐佣兵部队SeeD的制服装，比起基本的造型，穿上正装的斯考尔是不是变得更酷了？

遇敌系统

虽然本作为对战类作品，但并非一款传统的格斗游戏，其中融入了大量其他类型游戏的要素。除了可以像RPG那样获得装备、使角色升级外，本作的遇敌方式也融入了棋盘类游戏的精华。一开始角色被配置在一个棋盘之上，玩家可以操作自己的角色棋在盘面上进行移动。当与敌棋相邻时，就会发生战斗，战斗完毕后重新回到移动画面，如此反复。另外需要注意的是，在同一关卡中的战斗就算结束之后，角色的体力也不会回复，不过好在盘面上配置了可以回复体力的"Potion"等道具，可以多加利用。另外，盘面上还有宝箱，打开它们就有可能获得不错的装备。



1	命运点数：角色移动时使用的点数，简称DP。DP可以通过战斗胜利时获得的奖励等方式来获得。
2	我方的棋子：由玩家操作的角色棋，无法进入有敌人、道具所在的格子。
3	敌方的棋子：代表敌人，与之相邻的话就会进入战斗。敌人本身无法行动，不过满足一定条件或许会有增援出现。
4	宝箱：装有装备等物品的宝箱。
5	过关DP奖励：代表完成该关卡时可以获得的奖励，过关时DP越高，得到的奖品就越好。
6	无法配置：没有满足特定的条件就无法进入的领域。
7	BOSS棋：本关的BOSS，打败他就可以过关。
8	技能：可以在该画面中使用的技能，包括各种回复技等。



◀根据使用角色的不同，盘面的风格和构造也会发生变化。

▼除了角色外，盘面上还有着道具和回复药，画面中蓝色的瓶子是"Potion"，而右上方的红色球应该与召唤兽相关吧。





▲玩家可以在地图上查看敌人的等级以及额外奖励的条件等。如果同时与两名以上敌人相邻，则会发生连续战斗。



▶满足条件后终于可以和BOSS对决了，在打倒BOSS之后就算完成了这一关卡。

▼过关后会表示过关结果，其中的"LP"和"STORY POINT"具体代表什么含义目前尚不明朗。

Distyny Point 1
BONUS アイアンアクス
GET LP 10
リトライ回数 0

成长系统



本作的制作人之前曾明确表示，为了迎合不擅长动作游戏的玩家需要，游戏将尽可能地加入某些“挽救措施”，而角色可利用经验值来升级便是其中一个体现。在游戏中，角色可以通过各种途径来获得经验值，而像RPG那样，当累计的经验值达到特定要求时，角色就会升级。升级后不仅角色的体力等基本能力值会有所上升，还能学会新的技能。



战斗中也能获得经验值

▲不仅是在胜利之后，就算是在激烈的战斗过程中，只要角色采取了某些行动也能获得经验值并升级。

◀巴兹等级提升到了2级，不仅基本能力得到了提高，而且还学会了新的技能。

召唤兽系统

说起《FF》，很多人都会想起那些威力巨大、发动效果极具魄力的召唤兽。而在本作中，召唤兽系统同样也是存在的。玩家可以在角色编成菜单中将召唤兽装备在角色的身上，在战斗中输入特定的指令就可以将它们召唤出来。需要注意的是，每位角色只能装备一种召唤兽，并且在一场战斗中只能使用一次。



▲角色体力槽上方的红球代表角色装备了召唤兽。



▲巴兹进行了召唤，召唤过后红球就会消失。本作的召唤兽基本上都是对勇气值起作用的，不会直接扣除对手的体力。

▶伊夫里特的能力是令我方的勇气值变为原本的1.5倍。





◀召唤出幻兽时，画面上会有召唤兽的特写画面，不过基本都是静态图片。



▶本作中的召唤兽种类在50种以上，仙人掌的“针千本”在本作中的效果如何呢？



◀巴兹召唤出的卡班克尔的能力是让对手的勇气值变为和自己的一样。埃克斯德斯原本的勇气值是2559，在巴兹召唤出卡班克尔后，他的勇气值变为了和巴兹一样的36。

無限航路 Infinite Space



尤利 16岁

本作的主人公，与妹妹一起住在罗兹自治领。为了解开父亲墓志铭中的谜题，他一直对浩瀚的宇宙充满了憧憬，之后与托丝卡一起向星之海展开了旅程。由于年少气盛，有时面对强敌会出现一些鲁莽欠斟酌的举动，不过在经历了宇宙大冒险之后，他终于渐渐地成长起来。

由Platinum Games制作、SEGA发行的这款原创RPG作品在今年的TGS期间由SEGA方面进行了规模不小的宣传，看来厂商对这款作品还是寄予了相当高的期望的。以浩瀚的宇宙为舞台的本作中包含了海量的角色以及战舰，而且从目前的情况来看游戏中的过场动画也十分丰富。继89辑的粗略报道后，这次我们就来看看游戏中几位角色的详细情况吧。

无限航路				
无限航路				
NDS	SEGA	RPG	预定2009年春	日版
	1～2人	容量未定	售价未定	对应周边未定

相关报道 Vol.89 P28

期待度 B

文 雷伊　美编 澄香

STORY

行星罗兹，那里的住民被禁止离开星球前往宇宙。生活在那里的少年尤利无法抑制埋藏在内心深处对宇宙的憧憬，决定打破规章向宇宙进发。他联系了某个被称为“发射者”的人物，每晚都仰望着夜空期待有人会来迎接他离开地面。一天夜里，前来迎接他的战舰终于出现在了他的面前，驾驶战舰的是一个名叫托丝卡·姬塔琳妲的美丽女子。在她的指导下，尤利打破了罗兹上空的警戒网，终于实现了自己遨游宇宙的梦想……



切尔西 15岁

尤利的妹妹，是个性格温柔的女孩，如果可以的话，她希望能够和哥哥尤利在地面上平静安稳地过日子。当她觉得自己无望阻止哥哥对宇宙的向往时，决定与他一起向宇宙进发。特长是B级美食的料理。



托丝卡·姬塔琳妲 23岁

以帮助那些憧憬着离开地面前往宇宙的人们实现梦想的“发射者”为职的女性，虽然说起话来不怎么中听，却是个豪爽的大姐大型人物。在帮助尤利前往宇宙的同时，与他一起在星之海中展开了冒险，并像师父那样指导着他。

坐上战舰，展开激烈的宇宙战！

本作虽然类型为RPG，不过与一般同类游戏不同的是，游戏中的登场人物并没有剑与铠甲这样的武具装备。巨大的战舰成为了角色们的最大武器。战舰可由玩家通过游戏过程中得到的设计图设置模块而亲手建造及改造。不仅如此，搭乘战舰的船员的能力和技能，也会对战舰的性能和特征产生影响。

设计图



▶战舰的建造最初是从购买设计图开始的，设计图决定了造出来的战舰的基本性能。

卡尔巴莱亚

战舰设计：新贝田铁也郎


文奈尔·德亚·迪恩


巴里奥·吉尔·巴里奥


安妮·让·夏娃

模块



◀“模块”指的是代表战舰内部设施的部件，玩家可以将这些块状部件进行组合，从而提升战舰的性能。

涅吉林斯

战舰设计：鹫尾直广


费罗姆·拉特


凯萝·兰巴斯


瓦林普斯·帕鲁帕托尔

船员



▶本作的登场人物在150人以上，其中有一部分可以作为船员配置在战舰内，使战舰拥有各种各样的特性。

战舰的种类



本作中共有150种以上的战舰登场，它们大致可以分为3种类型，每种类型各有自己擅长和不擅长的部分。

驱逐舰

对舰攻击力很高，在与敌舰正面交火的时候能发挥其优势。

空母

能够放飞舰载机，从远距离攻击敌人的战舰。

巡洋舰

对空迎击力十分优秀，对舰载机有着巨大的杀伤力。

二匹狼海贼

战舰设计：宫武一贵


大海贼 瓦兰泰因


冷酷的夜之女王 萨玛拉·库·苏

逆転検事

经过近半年的等待,《逆转检察官》终于又有新情报公布了。御剑在系列中的人气大有盖过成步堂之势,因此以他为主角的作品受关注程度自然不会低。在10月的TGS2008上,本作吸引了大量FANS争相试玩,而获得CESA评选的"日本游戏大赏2008"的"未来部门奖"也是对其游戏素质的最好肯定。下面我们就来看看本作的最新情报,虽然游戏在玩法上与系列以往作品有少许出入,但原作那种独特的氛围却一点都没变。

文 雷伊 美编 澄香

逆转检察官

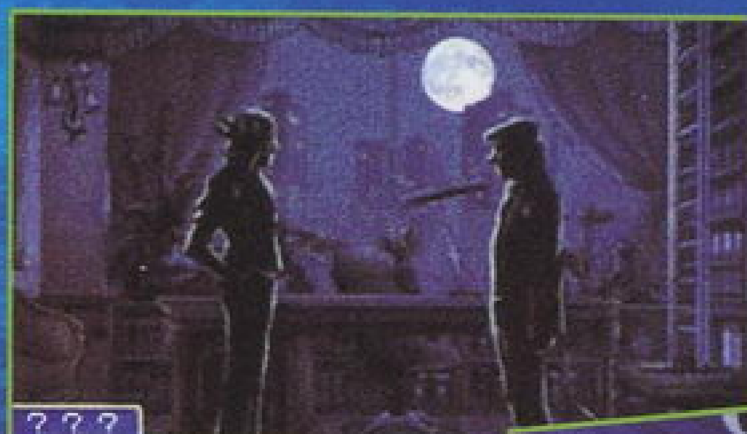
逆转检事			
Capcom	AVG	预定2009年春	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

NDS

期待度 A

相关报道 Vol.86 P23

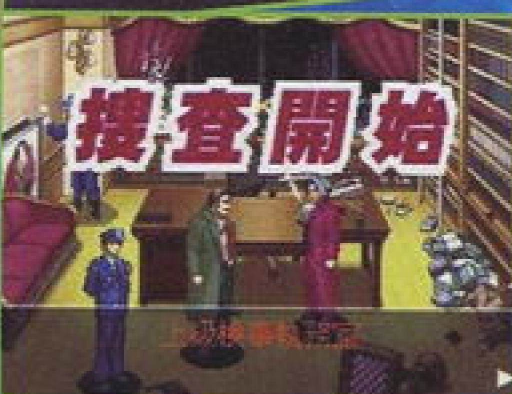
和系列前几作一样,本作同样是按照章节制来推进剧情的。现在本作中御剑着手的第一起事件也已经明朗了,而那起事件竟然发生在他的办公室中。是谁刻意在御剑的办公室中导演了凶杀案,而事情的真相又是如何呢?



▶▲案发当晚,两名可疑的男子正在商量着什么。







▶▲案发之后,御剑需要和丝锯一起在自己的办公室中调查线索。

第一话关键人物 优木诚人

脸上总是挂着笑容的爽朗男子,是个实力派检察官。凭借多年从事体育运动锻炼出来的反射神经,他在法庭上总是表现得十分活跃。似乎一直将同为上级检察官的御剑视为对手。



▲出现在案发现场的优木检察官,无论何时他都表现得那么英姿飒爽。

搜查关键①
揭露案发现场的疑点

搜查是从寻找遗留在案发现场的证物开始的。找到证物之后,需要仔细观察现场状况和证物之间有没有矛盾的地方。如果觉得有什么地方可疑的话,那就在可疑之处出示证物吧。



▶将光标对准上屏中的可疑之处,然后出示与之相矛盾的证物即可进行深入分析。

搜查关键②

综合丰富的情报，构成逻辑

“逻辑模式”是本作的新系统。调查案发现场、与相关人员对话等能够得到各种情报，玩家可以将这些情报进行组合，从而构成“逻辑”，而这也是解决事件的关键步骤。



▲调查案发现场不仅可以得到证物，也可以发现一些重要线索，这些均会成为“情报”。



◀进入“逻辑模式”至少需要收集到两种以上的“情报”。



◀将收集到的“情报”组成“逻辑”，如果推理得当，那么离事件的真相就又近了一步。

搜查关键③

指出疑点，赢得对决胜利





▲首先需要仔细倾听对方的主张，这个环节有些类似于系列以往的证词部分。

在进行调查的过程中，有时需要和与自己持有不同意见的人进行辩论“对决”。“对决”的流程和系列的“询问”环节类似，可以使用“ゆさぶる”指令来使对方动摇，从而使其暴露出矛盾。



▶虽然不是在法庭上，不过对决的过程同样充满着紧张感。





▲经过正确的推理，事件有了新的发展。

◀如果玩家的推理得当，证物和现场状况之间果真有矛盾，那么剧情就会进一步发展。

神秘少女身分判明 她的名字叫——一条美云

在今年4月举行的《逆转裁判》交响音乐会上率先披露的神秘少女，最近她的正式资料也由Capcom公布了。一条美云是个喜欢热闹和高处、自称大盗贼的女子，而她的目标则是名为“真实”的宝物。



▲游戏中也有御剑和一条美云协力调查的环节。

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム MOBILE SUIT GUNDAM

期待度 A 丰富

上次为大家大致介绍了本作的登场机体和系统，是不是觉得意犹未尽呢？这次带来的是游戏模式的介绍，好让大家在游戏发售前对本作有一个大致的了解。好，下面就让我们开始吧。



机动战士高达 高达对高达

机動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

PSP	Capcom/NBGI	ACT	预定2008年11月20日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边	

相关报道 Vol.96 P18

文 乌冬 美编 Juxi

街机模式

正和它的名字一样，这个模式的玩法和街机版并无二致，玩家要在众多机体里选择一部，和电脑控制的僚机一起挑战游戏里的关卡。关卡被路线区分开，不同的路线里有不同关卡，难度也不尽相同，但无论玩家选择的是哪条路线，最后要面对的BOSS都是恶魔高达。



▲恶魔高达会使用强力的激光攻击，如果被击中了的话就必定九死一生了。



◀无论哪条路线玩家都可以选择自己喜爱的机体出场，但是如果碰到一些连续高难度关卡的路线，选择性能高的机体会更为有利。



▲每条路线的敌人数量和强度都不一样，有自信的玩家可以尝试全路线制霸。



▲和恶魔高达的对阵中死亡军团也会登场阻挠玩家，不过攻击它们并没有太大的意义，还是找准机会攻击恶魔高达的本体吧。

在流程最后等待着玩家的BOSS——恶魔高达！



◀恶魔高达的身躯足足占据了半个场地

的游戏模式一举公开!

自由对战

与电脑进行自由对战的模式，除了可以任意设定关卡的场地和时间等常规参数外，还可以改变对战的规则。

▶因为本作登场的机体十分多，玩家可以先在这个模式里摸清楚每部机体的性能再来挑战其他的模式。







▲▼无论是攻击还是防御，恶魔高达都有丰富的手段。



◀恶魔高达会使用其身上长出的触手部分发动进攻，所以除了要留意正面的攻击外，两侧的防御也不能马虎。







可以进行自我进化、自我再生和自我增殖的究极机体，本来是为净化地球环境而开发，可是途中机体因为意外而暴走。

通信协力·对战模式

利用PSP的无线通信机能来进行游戏的模式。在协力CPU战里，可以以双人合作的形式来挑战街机模式；而在对战中则可以进行2～4人的对战，当玩家不满4人时，可以将剩余机体设定为由电脑驾驶或不出场。

对战

以成为最强机师为目标，与朋友们展开一场激烈对战吧！





◀▲对战可说是本作的精髓所在，包括自机和僚机的组合，还有战斗中先击破谁等都是非常讲究的。

协力CPU战



▲两人的默契将是胜利的关键。

▼可自由设定包括难易度、双方伤害大小和喷射槽使用量等参数。



合二人之力
突破街机模式

鉴赏模式

这个模式中，可以查看自己和朋友的战绩，还有游戏中的图片和影像。在驾驶员资料中，会记录机师的总出击数、击坠数和使用机体等各种战绩，而且这个资料还可以通过PSP的无线通信机能与朋友交换。

鉴赏模式中的项目
驾驶员资料
操作说明
影像
结局
各种插画

驾驶员资料



◀使用过什么机体和打过多少场战斗都一目了然。

收集齐全部徽章吧



▲将街机模式通关就能获得徽章，这也会在驾驶员资料里反映出来。

▲机师的名称会以表格的形式列出。

影像



▲游戏中的各种剧情影像会收录进这里，如果在正常流程中还欣赏不够的话，可以在这里慢慢欣赏。

各种插画

▼在这个项目中可以欣赏游戏的插画，随着游戏时间的增加，收录的插画也会随之增加。



一张也不要错过



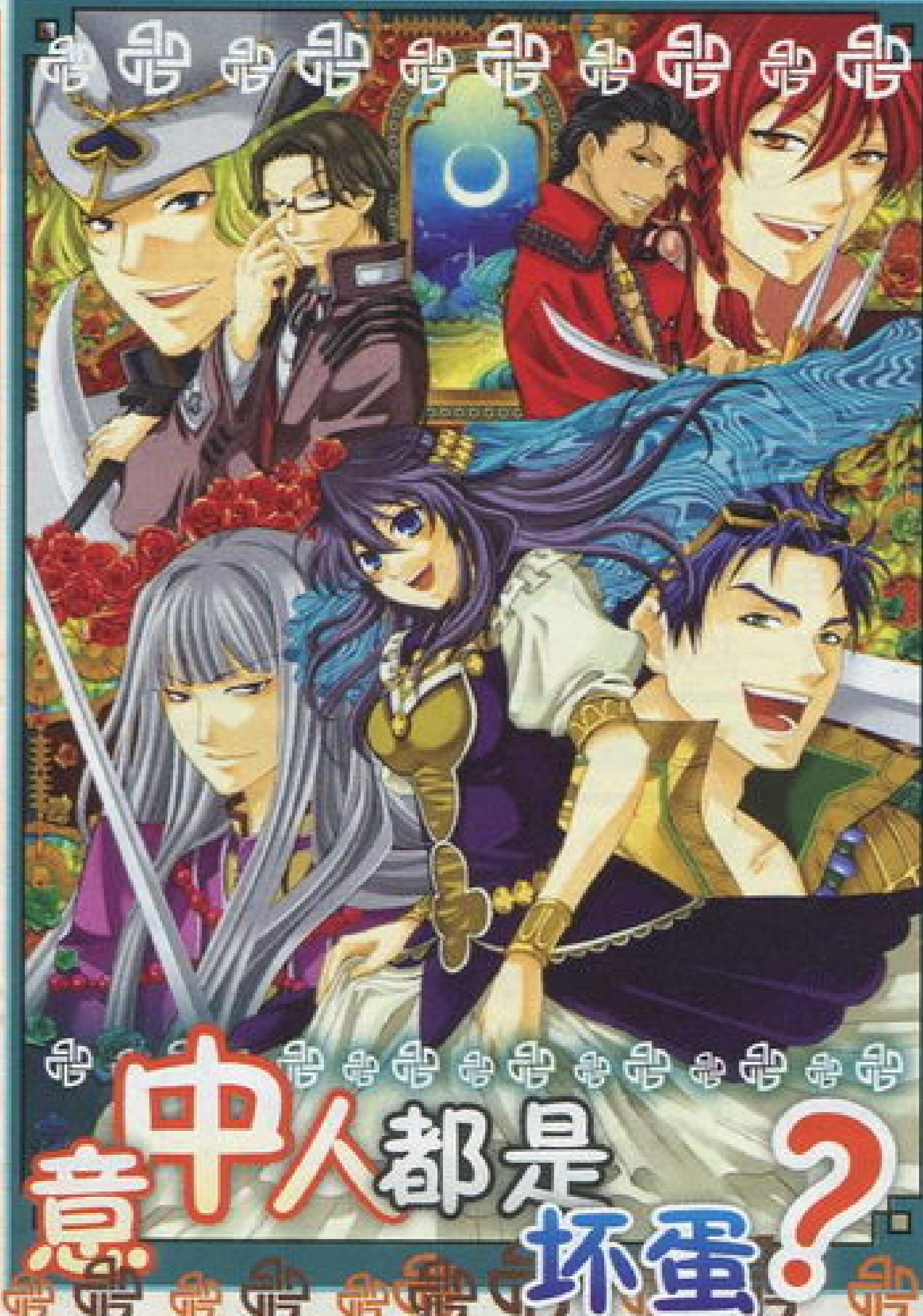
迷失天方 沙漠的誓约

アラビアンズ・ロスト The Engagement on Desert

NDS		
	Prototype	AVG
	发售日未定	日版

各位女玩家们有福了，曾在PC上推出的女性向恋爱游戏《迷失天方 沙漠的誓约》即将移植NDS。游戏的舞台是沙漠中的“犯罪之国”，而我们的主人公则是这个国家的公主，她的父亲是被称为“盗贼王”的犯罪之国国王。在一群“坏人”中长大的主人公对犯罪十分反感，因此，她希望能够像普通人一样和普通的男性谈一场恋爱，而不是和自国那些没有常识的“坏人”结婚。不过溺爱女儿的国王这一次却没有同意女儿的要求。为了国家、为了女儿的将来，他希望能帮女儿挑选一位优秀的婚约者，即使那并非她所爱。主人公当然不会听从父亲这样的要求，经过一番交谈，国王做出了让步，他表示只要主人公能够在25天内弄到一笔巨款，结婚的事就可以暂时不提。

为了成为“普通”人，主人公只有不择手段，通过她最厌恶的“犯罪”去获得巨款……本次基本沿用了PC版的系统，主人公一天有3次行动机会，白天可以去城外与怪物战斗赚取金钱，或是在城内的中介所接受各种委托。到了晚上则可以去酒场、赌场玩耍，还有机会触发各种“刺激”的特殊事件。



本作的声优阵容相当豪华，石田彰、诹访部顺一、小西克幸以及绿川光等大牌声优都将为游戏献声，想必已经有不少恋声癖玩家心动了吧？不过，本作并没有像PC版那样采用全程语音，总语音量大约只有PC版的40%。

（文：洋葱）



▲游戏全程都可以使用触控笔操作。



▲平日带上意中人一起去城外消灭怪物可提升他们的好感度，恋爱赚钱两不误。



▲虽然可以去借钱，但利息相当可怕。

人气小说的华丽再演绎

红丝线 DS

赤い丝 DS

NDS	Alchemist	AVG
	预定2008年12月25日	日版

相比厚厚的书本，如今的年轻人越来越倾向于诸如电子书这样便捷、高效的新型读书方式，比如在日本就有着相当多的年轻人正热衷于手机小说的阅读。这里要为大家介绍的这款文字类恋爱游戏，便是改编自累计销量达180万部之多的同名手机小说。故事的主人公是一个名叫芽衣的初中少女，与朋友、亲人、恋人一起经历的种种事情，让她在体会着青春特有的美好与苦涩的同时，也渐渐得到了成长。游戏收录了多个支线剧情和四种不同结局，而最让人期待的，还是福山润、森田成一、森川智之、川澄绫子、能登麻美子等组成的豪华声优名单。据悉，今年12月本作将被拍摄成电视连续剧与大家见面，这让我们对游戏版的本作更多了一些期待。

（文：嘟嘟）

赤い糸 DS



◀本作需要将NDS竖起来进行游戏。



▼本作其实就是一款附带音乐和插图的电子小说。

弱肉强食的企鹅大战

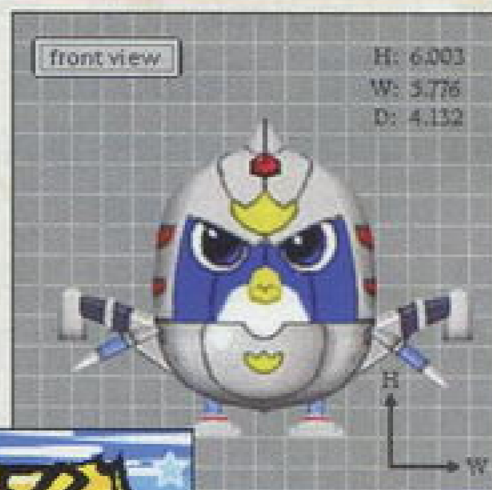
企鹅问题 最强企鹅传说

ペンギンの问题 最强ペンギン传说

NDS	Konami	A・AVG
	预定2008年12月	日版

《企鹅问题》是连载于小学馆杂志《Corocoro Comic》中的一部低龄向漫画，由于其在该杂志刊载作品中极高的人气，在今年4月被动画化。而改编自漫画的本作被制作成了一款充满幽默元素的动作冒险游戏，轻松的风格从其游戏画面上就可以看出。游戏中玩家扮演的主人公（也是一只企鹅）要在小岛上进行探索，一旦遇到潜藏在路途中的谜之企鹅就要进行战斗。胜利后可以将对手所拥有的服装、武器甚至头部造型、身体部件等占为己有，也就是说，玩家需要通过夺取同类的高级装备来不断强化自己，以成为企鹅中的最强者。不同的装备可以造就不同偏向的能力，其中还包括少数稀有的特殊能力。另外本作中包含了联机模式，可与朋友们一同进行限时、限定条件的精彩对战。

（文：嘟嘟）



▶机器人企鹅拥有相当高级的装备。



▼颇有气势的必杀技画面。



▼联机对战模式下还能找到更多的乐趣。

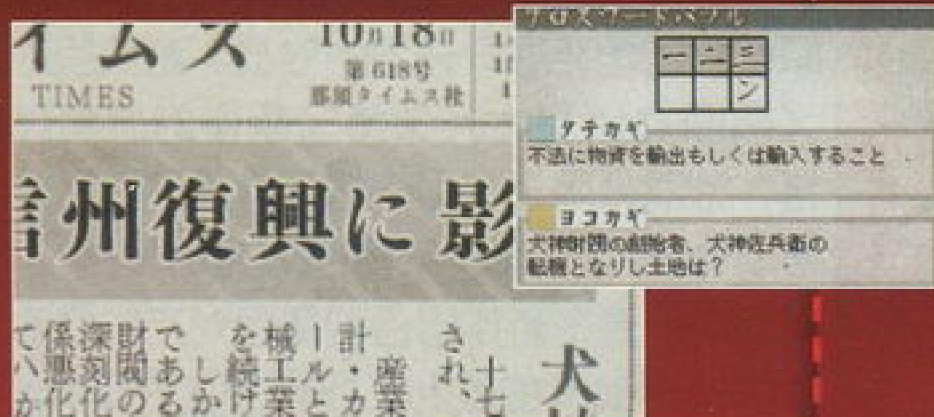


又很好地再现原作古典凝重的氛围。





▶电影《犬神家一族》里的名场面亦在本作复苏，面具下的真面目呼之欲出，让人产生强烈的探究欲望。



▲游戏中获得的报纸里包含了与事件相关的重要情报，而报纸上的填字游戏也是可以实际玩到的。

犬神家发生的奇异事件是……？

犬神家一族

犬神家の一族

NDS	From Software	AVG
	预定2009年1月22日	日版

日本著名推理小说作家横沟正史笔下以金田一耕助为主角的侦探小说在日本乃至国内都为广大推理迷所喜爱，这次From Software就将给我们带来由其中两个名篇《犬神家一族》和《八墓村》改编而成的文字类AVG。《犬神家一族》以犬神家为舞台，讲述犬神财阀的创始人犬神佐兵卫去世，管理遗嘱的若本预料到该遗言会成为让犬神一族陷入不吉争斗的元凶，而委托金田一耕助展开调查。可是若本却在与金田一见面前就被杀害，恐怖的杀人事件瞬间逼近，你能解开事情的真相吗？除了剧情延续原作外，本作还保留了原作金田一的挠头习惯，并将之付诸系统。当事件遇到瓶颈时，以触控笔模拟特有的挠头动作，主角的脑海里就会闪现出各种破案灵感。通往真相的秘密之匙，往往就藏在你预想不到的地方。（文：胧月）

八墓村

八つ墓村

NDS	From Software	AVG
	预定2009年春	日版

本作无论是电影或电视剧都引起过巨大反响，这次也将被改编为文字类AVG登陆NDS了。故事发生在400年前，8名企图东山再起的战败武士携带大量金钱逃到了一个村子，可这笔金钱却给他们招来了杀身之祸。贪婪的村民虽然得到了金钱，可从那以后，该村就接连发生谜一般的奇异死亡事件，同时也被冠以"八墓村"的不祥名字，作为被诅咒的象征存在。时至今日，亡灵作祟的八墓村接连发生了杀人事件，金田一耕助又将怎样以推理解开该起疑难案件呢？本作跟前文的《犬神家一族》属同一系列，画面依然是凝重的水墨风格，看惯青少年主角侦探剧的玩家可从其中领略到不同的乐趣。一个外表落魄的大叔带来的正统推理名作，就将在明年春天与大家见面。

（文：胧月）

被诅咒村庄的连续杀人案……



▲松松垮垮的上衣，稻草堆一般的头发，这就是名侦探金田一耕助。



▲一旦事件发生，这个平时吊儿郎当的大叔立刻变得目光犀利起来。



▲有一点不能免俗的是："哪里有侦探，哪里就有杀人事件。"

和肌肉男仆一较高下！

假面女仆卫士 跃动大混战

假面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル

PSP	Gadget Soft	FTG
	预定2009年1月22日	日版



▲游戏中的角色采用了动画版的造型。



▲对战的过程充满笑料。



《假面女仆卫士》是赤衣丸步郎连载于《DRAGON AGE》上的人气漫画作品，以深入人心的肌肉男仆角色和各种恶搞内容受到不少读者的追捧，使得其后推出的单行本和动画版也获得了不错的评价，现在本作的游戏版也终于宣布将登陆PSP和各位粉丝见面了。本次为该作品的首次游戏化，游戏的类型为乱斗型对战游戏，在游戏中玩家可以操作原作里的角色展开激烈的对战。游戏版的《假面女仆卫士》保持了原作的恶搞风格，游戏采用了"屈辱槽"取代了一般的格斗作品中用来表示角色体力的HP槽，对战中只要不断作出各种侮辱对方的行动就能获得战斗的胜利。本作预定在明年1月发售，想被这位肌肉男仆服侍的玩家可千万不能错过哦。（文：乌冬）

半吊子英雄谭 月亮与太阳的物语

なりそこない英雄譚 月と太陽の物語

PSP	Irem	RPG
	预定2009年冬	日版

以心传心的RPG作品登场

本作是由Irem推出的一款PSP原创RPG作品。在游戏中，玩家可以选择包括战士、魔法师、魔术士在内的40种以上的职业。本作最大的特色就是在游戏中玩家要听取同伴们的心声，包括同伴们在战斗中对主人公的评价、不满以及各种要求等等。如果倾听了同伴们的心声，并满足了他们的要求，那么他们与主人公的好感度就会上升，不仅在战斗中的战斗能力会提高，而且还有可能发生告白事件。反之，同伴与主人公的关系就会恶化，会出现战斗中攻击主人公，甚至离队的情况。不仅是在战斗中，主人公平时的一些言谈举止也会影响到他的人际关系。本作中有着丰富的角色，主人公的人数在10位以上，并且很特别的是他们在游戏过程中都可以由玩家自由切换。根据所选主人公的不同，剧情也会发生变化。（文：雷伊）



▲战斗中最多可派5位角色上场。



▲看来主人公遇上了什么麻烦事。



▲游戏中有着丰富的选项。

战国也"逆转"！

采配のゆくえ

さいはい

一提到Koei旗下的ω-Force小组，大家想到的无疑就是"《无双》系列"等ACT作品，以及《决战》等战略游戏。其实该小组在制作文字AVG方面也有着相当高的造诣，这款《令旗所向》作为小组的一个全新尝试，给玩家们带来了极大的惊喜。游戏极为大胆地借鉴了Capcom知名系列《逆转裁判》的成功经验，并融入了Koei一向擅长的历史内容和战略环节，可玩性非常高。



文 雷伊　美编 澄香

令旗所向				
采配のゆくえ				
NDS	Koei	AVG	2008年10月23日	日版
	1人	512Mb	5040日元	无对应周边

故事背景



宇喜多

（……わしが、当主じゃ……
誰にも文句は言わせぬ……）

本作以日本战国时期著名的关原合战为背景，在丰臣秀吉死去两年后，两股势力为了争夺天下而展开了激烈的争斗。一方是由想要排除旧势力、创造属于自己天下的德川家康所率领的东军，另一方则是遵守与旧主丰臣秀吉的约定，守护丰臣家的石田三成所率领的西军。而在本作中，玩家所要扮演的就是石田三成，使用自己在谋略方面的才能指挥西军来与德川家康对峙。当时无论是在作为大名的实力还是人望上，德川家康都有着绝对的优势，而历史上的关原合战也是以东军的胜利而告终，那么在本作中，我们的石田三成能够凭借着自己的聪明才智改写历史吗……



游戏进行方式综述

和许多AVG一样，本作也是按照章节制来推进剧情的。游戏一共有5章，流程长度适中，打完的章节可以在标题画面中单独进行选择。每个章节都分为“战略部分”和“合战部分”两大板块。在“战略部分”中，玩家需要前往各处收集情报，为之后的合战作准备；而在“合战部分”中，玩家则可以利用收集到的各种情报，结合当时战场上的实际情况来指挥战局。通过按下R键或点击NDS下屏右上方的“情报”指令，玩家可以查看到人物的相关档案、听取到的各种信息等等，这个指令无论是在“战略部分”还是“合战部分”都可以执行，时常对各种情报进行整理消化对顺利地进行游戏十分有帮助。

合战部分

在传统AVG的基础上融入了战略游戏要素的“合战部分”是本作的一大特色，不过本作毕竟是一款AVG作品，并不需要像战略游戏那样亲自操作各个单位，指点江山主要也是由选择相应的选项来实现的。进入“合战部分”后，下屏会出现地图画面，而敌我双方的武将会分布在地图上，其中红色的为我方武将，蓝色的则为敌将。

报告





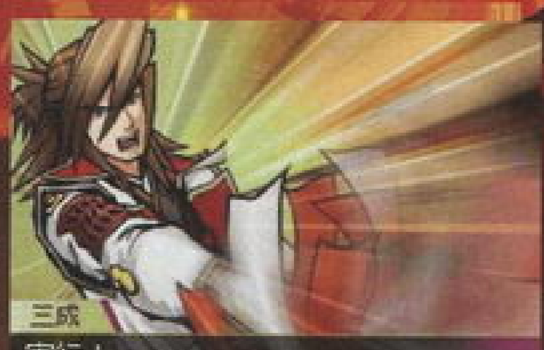
在很多情况下，一开始敌将并不会立刻出现在地图上，此时就需要按L键或点击下屏左上方的“报告”指令来让我方武将报告战场的情况，按十字键可以切换报告的对象，报告是“合战部分”的重要指令，通过它还可以获得各种有用的情报，当战况陷入僵局的时候，多加利用会得到意想不到的收获。

战略部分



“战略部分”的性质有些类似于《逆转裁判》中的侦探部分，主要分为四项指令。“会话”即为和角色对话，选择相应的对话选项就可以打听到各种情报；“移动”指令为前往其他地方，想要获得丰富的情报，四处走走显然是少不了的；“注目”指令的作用类似于“《逆转裁判》系列”中的现场调查，选择该指令后画面下方会出现调查画面，将光标移动到想要调查的地方便可开始调查了（只有光标变红的地方才能调查）；“使用”是使用手中得到的物品，在特定场合对特定人物使用便可以继续推进剧情。

传令





按X键或者点击下屏上方中央的“传令”指令，可以向我方武将下达作战指令，根据当前战况以及武将们的特性来下达合适的指令，便可以将合战导向胜利。武将们很多都持有特殊的攻击方式，比如“铁炮射击”可以一次性攻击位于一横列上的敌人，“骑马突击”可以一次性攻击一纵列上的敌人，“强袭”可以强制令敌人往后方退一格等。当作出不切合战况的传令时，军队的战意就会下降，上屏右上方的5根箭羽代表的就是我军的战意，作出失败的传令箭羽就会掉落一根，全部掉落就会Game Over。

天眼





本作中石田三成有着看透人心的特殊能力，而在合战中的特定环节就会发动天眼能力，从而进入天眼状态。发动天眼的目的就是事先决定我方武将的行军路线，从而诱导敌军的行军路线，让敌军形成有利于我方发动特殊攻击的阵形，从而给敌军造成巨大打击。当进入天眼状态之后，下屏中的我方武将可由玩家自己操作在地图上移动，上屏的右上方会显示移动次数，要以该移动次数将敌我调整为上屏左上显示的阵形。而上屏中还会显示敌方武将的移动规律，结合它们来操纵我军方能顺利将敌军诱导成所要求的阵形。

其实天眼部分是一个相当简单的环节，一来是因为它是在石田三成的脑内生成的，可以反复挑战直到成功为止，二来是上屏左上已经有了目标阵形的提示，因此玩起来可以说是毫无难度可言。

说得



“说得”是在“战略部分”和“合战部分”都会出现的环节。除了一些顽固的敌将外，我方武将中也不乏不服气石田三成指挥的“个性人士”，因此碰到这种情况就需要发挥自己的口才来进入“说得”环节了。当成功说得的时候，就可以打探出新的情报，或者令我方武将在合战中乖乖地服从指挥。

在说得过程中，玩家需要利用收集到的“口头情报”(言ノ叶)来与对方辩论，选定下屏中的口头情报后，按X键或者点击下屏上方中央的“发言”指令就可以进行发言，如果选择得当就可以说得对手。不过对手毕竟不是一个“木头人”，对于那些无谓的发言他们显然不愿做耐心的听众。上屏右上方的5把扇子就代表对方的耐心，当选择了不恰当的发言后扇子就会掉落一把，全部掉落后对手将不再听石田三成的发言，说得就会失败。



玩后感

正如前言中所提到的那样，本作在很多方面都毫不掩饰地“借鉴”了《逆转裁判》，比如“战略部分”雷同的进行方式，“说得”部分那类似于《逆转裁判》中法庭上唇枪舌战的辩论等，不仅如此，游戏中的效果音、人物丰富夸张的小动作也实在很难让人不想起《逆转裁判》这个名字。甚至当某几位角色出场的时候，很多玩家都会有这样的感觉——诶？这不就是《逆转裁判》中的那谁谁谁吗。

那么本作真的只是一款“依葫芦画瓢”的抄袭之作吗？答案显然是否定的，首先，战略要素的加入就令玩家们感到了全新的游戏乐趣，没人会对Koei制作战略游戏的水平产生怀疑，因此本作中的战略环节制作得也是有板有眼，虽然难度不高，但克敌制胜时的那种成就感同样不低。其次，游戏以独特的方式再现了日本战国时期著名的“关原合战”，尽管整体风格夸张，但是毕竟是Koei出手，对于史实的还原还是非常忠实的，并没有加入太多出格的“原创要素”。另外，游戏的人设也是异常精美，比起“《逆转》系列”可以说是有过之而无不及。惟一的一个小小不满就是尽管人设出众，但游戏在人物的刻画方面还是欠缺火候，很多桥段都缺乏够份量的渲染，难以给人留下深刻的印象。



カルドセプトDS
Culdcept

卡片召唤师DS

カルドセプトDS

NDS	SEGA	TAB	2008年10月16日	日版
	1～2人	512Mb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

推荐度 A

《卡片召唤师3》虽反响平平，但其前面两代的素质和口碑都非常不错，本作就是PS版初代的移植版。将卡片对战与“大富翁”的游戏方式结合到一起，深入浅出的系统让玩家体验到别样的棋盘类游戏乐趣。初上手的玩家很容易就被规则介绍里复杂的项目吓到，实际上游戏比想象中的简单很多，下面就讲解一下它的基本玩法。

文 胧月 美编 Juxi

基本目标



赢取规定数额的魔力（游戏中以G表示，相当于金钱），并携带这些魔力经过出发时的城堡即判胜利。当轮到自己的回合时，按下方向键↑就会进入投掷骰子的界面，此时按下A键即可将骰子掷出，角色严格遵照骰子显示的数字移动，经过分叉路口时可自行选择路线，但总步数不变。

一周奖励

角色从城堡出发，经历所有的寨后，再次返回城堡即可获得环绕全地图一周的奖励。奖励=基本数值+领地奖励+护符奖励。

a.城堡和寨

城堡是最初的起点，寨则是相当

卡片

这是本作最为重要的系统，和普通大富翁类游戏不同，玩家无法直接对一块领地享有永久拥有权。占有领地的方法是，在当前自己所在位置上用魔力（即金钱）召唤出卡片中的怪物，即暂时拥有了这块领地。对方角色停留到该地时，他可以选择是否用怪物攻打这块领地，如果我方怪物被击败，则领地归对方所有；如果对方没有击败我方，或者根本没有召唤怪物，那么我方便可征收其过路费；如果双方怪物同时死亡，则领地不归任何一方所有。





基本说明

卡片分为怪物卡（クリーチャー）、魔法卡（スペル）和道具卡（アイテム）三种。怪物卡的基本资料有属性、种族、ST、HP、使用费、使用条件、配置限制、道具限制以及特殊能力；魔法卡可直接在己方回合消耗魔力使用，不直接参与战斗；道具卡在怪物对战中使用，会给怪物附加各种能力，或者给予对方破坏作用。

a.怪物卡

怪物卡分为无属性、风、水、火、地5种属性，又有人族、兽族、龙族、

土地



除了城和寨，游戏中还有传送圆、圣堂、祠堂、商店这四个特殊地形。

传送圆：停留在该地形时，会被传送到其他土地上。

圣堂：通过时可在此购入护符。

祠堂：停留在该地形会出现各种突发事件，有利有弊。

商店：停留在该地形可以魔力购入卡片。

领地的连锁

在同地区内占有多个相同属性的领地即可构成连锁（不要求相邻），连锁会让领地本身价值和收取的过路费都得以上升。土地的连锁和升级可带来巨大的魔力收入，是通往胜利之门的关键。

领地的升级

和占有领地不同，升级领地时无须正好停在领地上。玩家可以给当前移动步数内包含的己方任何一个领地升级，升级的方法是按↓键选择“领地”，然后选中目标领地后点“レベルアップ”。该领地指令除了包含升级外，还可改变地形属性、替换领地怪物、移动领地怪物。

于外面的营地。除了城堡的一周奖励外，经过寨也能获得100G的通过奖励，需要注意的是，同一个寨的通过奖励无法连续两次。当获得一次通过奖励后，需要再获得一次一周奖励，然后才能在该寨获得第二次通过奖励。



b.领地奖励和护符奖励

领地奖励=所拥有领地数×20

护符相当于各属性地形对应的地值股票，护符奖励=自己拥有的护符价值总数×10%，这里要注意的是，当多名角色持有同种护符时，只有该种护符的最大数量持有者才可获得护符奖励。



植物族、不死族5个种族的区别。怪物在战斗中的能力发动时间分为：战斗开始时、战斗中、攻击成功时、自己破坏时、敌方破坏时、战斗终了时。其中特别要注意的是“援护”技能，拥有援护能力的怪物是将自己其他手牌中的怪物卡当作道具卡使用，而并非自身参与援护。

b.道具卡

道具卡分为武器、防具、道具、卷物四种。

武器：主要增加怪物的ST，也有可能附带增加HP、先制攻击等效果。

防具：主要增加怪物的HP，也有可能附带卷物无效化等防御类型的效果。

道具：给怪物附加各种效果。

卷物：代替怪物攻击的道具，好处是无视对方地形的效果补正。

HP加成

和领地一样，怪物中也有风、水、火、地四种属性，将怪物配置在同属性领地上可得到HP加成，加成的HP数量=土地等级×10。比如说，将一个HP=50的火属性怪物配置到等级3的火属性土地上，则该怪物的HP总量=50+3×10=80。怪物和土地属性不同时则无法获得任何HP加成，无属性怪物在任何领地上都不获得加成。

ST加成

ST表示怪物攻击力。己方相邻土地的怪物之间会互相提供ST加成，加成量=临近的己方怪物数×10。举例来说，如果连续三块领地配置的都是我方怪物，则中间的那只怪物可获得20点的ST加成，两旁的怪物则各获得10点加成。



玩后感

这款名作的回归实在是让我兴奋了很久，拿到手后也一口气玩了4、5个小时，每一个地图都重复玩上十几遍，以各种方法创收最大利润，并达到“虐杀”对手的感觉真是太爽了（笑）。附带一提，其实我是个并不太喜欢TAB类游戏的人。



当人们一次次被游戏独有而多元化的魅力所征服后，它被世人正式公认为世界第九大艺术，如果说音乐游戏正是游戏艺术化的最佳诠释，而2004年诞生于PC平台的“《DJMax》系列”则是当今音乐游戏当之无愧的绝对王者。随着系列第3作《DJMax携带版 酷懒之味》（以下称之为《DMCE》）在这个秋天再次降临PSP，我们有理由相信新一轮的DJ风暴必将在玩家掌间迅速引爆！《DJMax》的魅力到底有多大，快随我往下看吧！

DJMax携带版 酷懒之味

DJMax Portable : Clazziquai Edition

PSP	Pentavision	MUG	2008年10月24日	韩版
	1～2人	48000韩元	无对应周边	

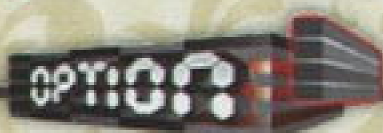
推荐度 A

文 Edie 编 宇轩 美编 Juxi

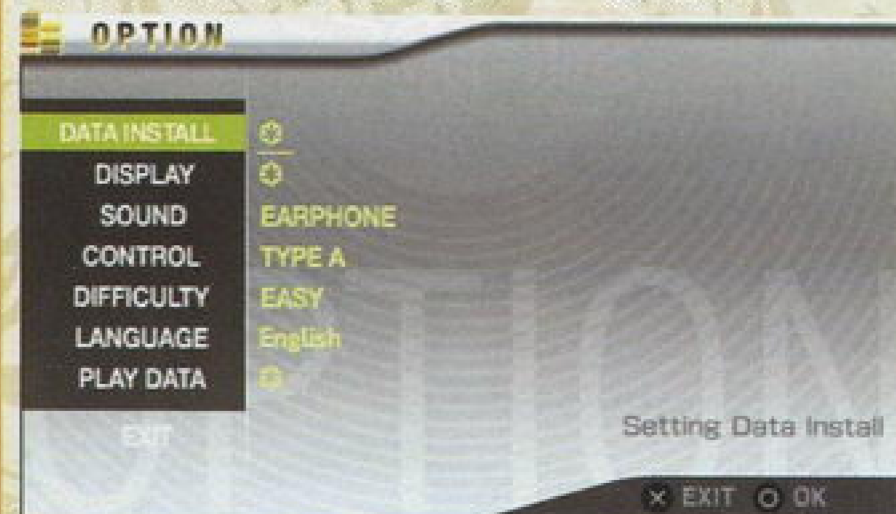
简单明了的菜单更具人性化

首先值得一提的便是本作的操作界面，本次界面的风格可谓是发生了翻天覆地的变化。即由原来以黑色调为主的炫酷界面变更为以白色为主搭配金黄的简约界面，整体看起来更加奢华高雅。《DMCE》为您提供了一系列简单明了的菜单系统，从各种常规设置到游戏的各个模式以及玩家的装备选项一应俱全。下面就为大家详细介绍菜单每一选项模式的实际说明。

Option 系统菜单



Option里提供的各种设定选项，细致入微，功能完善，尽可能的满足了各种玩家的不同口味及操作习惯，相当人性化，由于各选项内容都十分简单，这里就不一一介绍了。





▲在游戏中任意模式的根菜单下按Start，便可开启Mini导航栏，一键切换到其他任一模式不再是梦！

◀各项设置的细节能完善到如此地步……向Pentavision敬礼！

Link Disc 联动模式



本作依然可利用UMD光盘联动功能和前两作以及预定11月推出的《DJMax携带版 黑色广场》互动，相信利用本作的全新系统重新演奏前两作的歌曲进行游戏会带来全新的感受。除此以外，游戏中的一些特殊Character（DJ头像）、Gear（演奏面板）、Note（下落道具样式）是必须通过联动才能获得的。

Choose Link UMD™
DJMAX PORTABLE 1 or 2
DJMAX BLACK SQUARE
CANCEL OK

▲和《DJMax携带版 黑色广场》联动后，到底会带来怎样的惊喜呢？

Arcade 街机模式

ARCADE

《DMCE》版新追加的街机挑战模式，相当于前两作的综合强化版。包括：2B/4B/5B/6B/4BFX，而Freestyle也被收录在该模式下。

2B	初学者模式	新增模式，使用2个键演奏曲目，让新手能够迅速上手并初步体会到《DJMax》的魅力
4B	简单模式	使用基本的4个键来演奏。比较适合新手熟悉游戏
5B	普通模式	由于采用5键操作，难度进一步增加
6B	困难模式	演奏增加到6键操作，需要玩家更快的反应速度和顽强的意志力
4BFX	FX模式	本作又一新增模式，在使用4键操作的基础上，同时追加L/R键进行游戏
Freestyle	无限Combo模式	可以自由选择目前已解禁的任一键位模式下的歌曲进行演奏，且每首歌演奏完后Combo数可无限累加



▲2B模式完全是新手菜鸟们的苦海明灯！



◀新增的4BFX模式由于L/R键位经常和其他键位重叠在一起，初次上手还真有点不适应。



▲见一个"踢"一个吧，这就是"道"……



▲按□键，7大城市任我游！



▲只有踩过别人的头顶，才能前进！

Club Tour 俱乐部模式

CLUB TOUR

作为本作的核心模式，游戏的精华完全浓缩其中。或许由于前作任务模式的难度过于变态，形式过于古板，本作取消了前作的经验值和等级设定，各种碟的收集也不复存在。但取而代之的是一种全新的游戏方式，即俱乐部挑战模式。Club模式里，共设有7个大区域。每个区域中会有坐落在这个区域的Club，同一Club中将会有不同的任务等待玩家挑战，挑战成功即开启下一个Club。在地图上，按□键可以在不同的、已通过的区域之间任意切换反复挑战。每个Club的音乐流派、难度、模式也各不相同，只有不断完成任务和各俱乐部DJ之间的PK来提高自我排名，才能向新的区域迈进并获得新的头衔。完成同一Club中的所有任务以后，将会收集到该Club的徽章。除此以外，很多Gear、Note、Character等也都可以在这里开启。因此本作的这一核心模式相对前作更具吸引力，大大增加玩家的代入感和KO其他DJ时的成就感。



▶由于本作Effector（增强辅助性道具）被单独列出，玩家终于可以在选择自己最中意的Gear、Note、Character的同时再搭配最合适的Effector了。

Net Work 网络对战模式

NETWORK

自系列前作开始出现的Wi-Fi网络对战模式受到了玩家一致好评，本作当然会继续保留此模式，并追加了一些全新的对战规则模式。

1.Score Match 此模式规则十分简单，即双方演奏结束后，谁的得分多，谁就胜利。

2.Handicap Match 进入此模式对战前，双方可以按Start调整对战中落后方的Fever积蓄速度，由慢到快共分4个等级。对战中一旦一方落后，Fever槽便会飞速积累，直到反超对方为止。



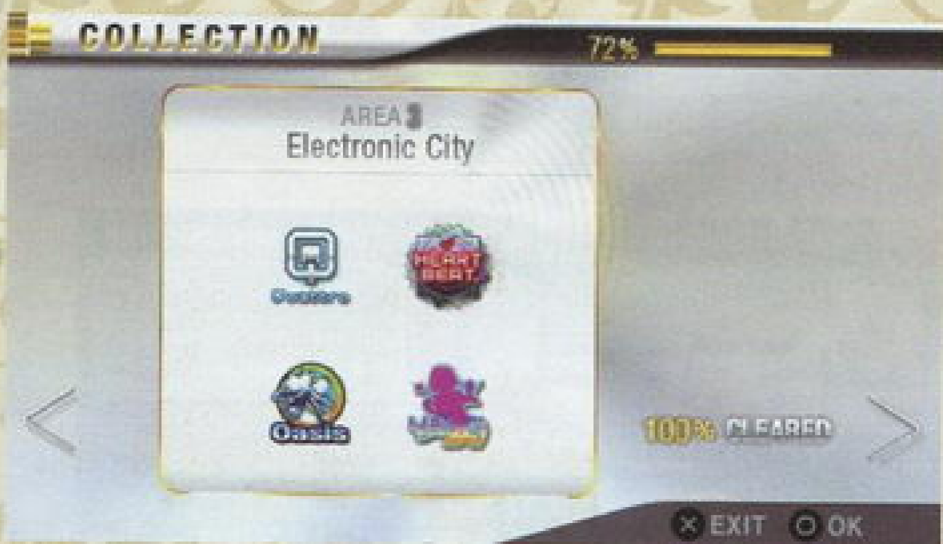
▲与人斗，其乐无穷！

3.Join 利用PSP的AD HOC（无线模式）功能来进行网络对战，追加了全新的对战等候大厅，可以和世界各地的玩家一同交流和对战。

Collection 收集预览模式

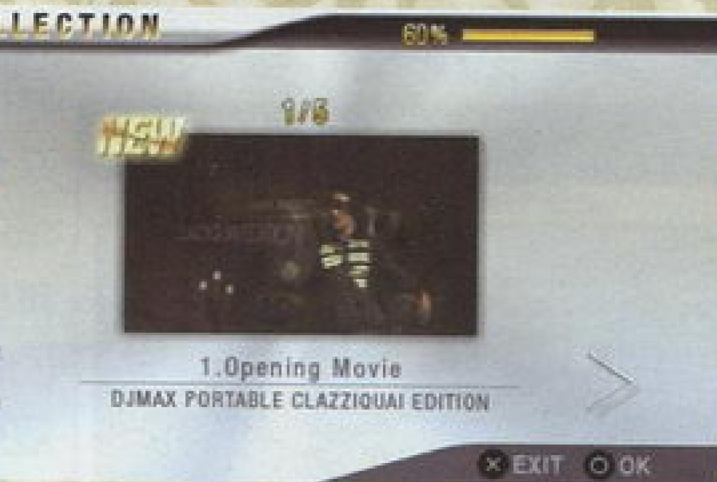
COLLECTION

收集要素一直是“《DJMax》系列”引以为豪的噱头之一，前作以苛刻的达成条件以及多得眼花缭乱的收集要素让很多小P的按键就此报废，也让很多玩家的手变成了八爪鱼。而本作的收集要素的数量大幅减少，但很多收集要素的达成条件依然让普通玩家崩溃。



▲Club Tour Emblem（徽章收集）。在这里玩家已通过的Club将会以徽章和完成度的形式一览无遗。





◀Movie（影片收集）。游戏中解锁后收集到的影片将会在这里提供预览，包括开场动画和游戏制作花絮等。

◀如图，左边显示的是玩家档案，只留下排名、金钱、头衔称号及玩过的歌曲总数。

新手 看过来

首次进入游戏，需要进行语言选择；输入名字后，正式进入《DMCE》的世界。《DMCE》比前两作新增了一个Tutorial模式，正式进入游戏前，会被提问：“是否为第一次接触音乐游戏？”如果选是，则会在Club模式中添加新手教学。游戏采用下落打击式音乐游戏的常规操作方法，当屏幕上方的Note掉落到下方红色判定线时，迅速按下其对应的键位，并根据音乐节奏进行打击。每一



▲如此可爱的启蒙老师，不好好学对不起人啊！

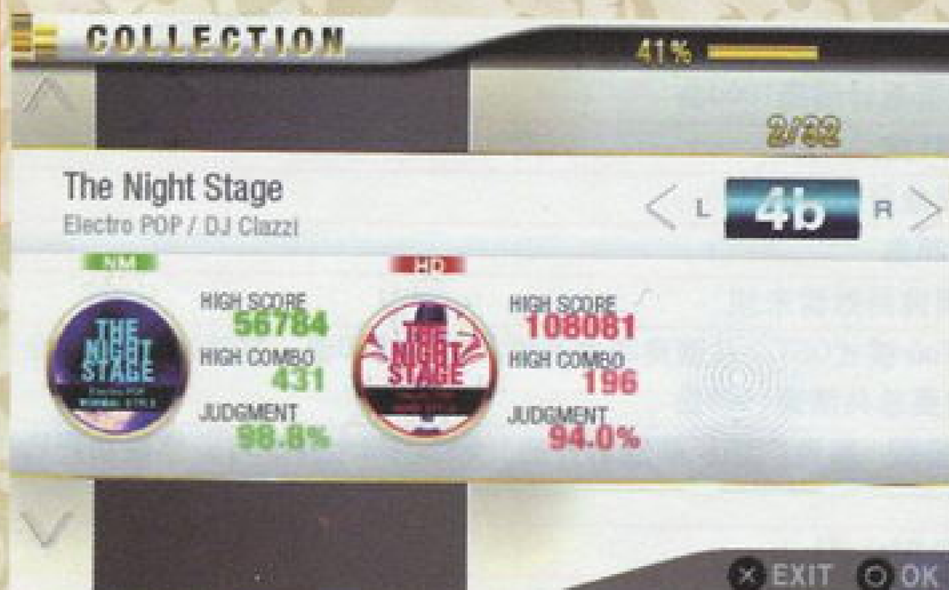
Album OST/MV 鉴赏模式

ALBUM

玩家在弹奏高难度曲目时容不得半点疏忽，因此错过了许多的精彩的BGA影像，当玩家达成一定条件后便可随时来此模式下聆听动听的OST或观看炫酷的MV影像。



▲利用□键，在OST和MV之间任意切换。



▲Play Data（游戏数据）。本次的游戏数据统计比前两作更加完善，对玩家整个街机模式进行了全方位的数据统计，包括每种按键模式下的最高分，最高连击和判定都一个不落。

▼Image（壁纸收集）。游戏中收集到的壁纸将会在这里提供预览，并可以选择自己喜欢的壁纸存入记忆棒用做PSP的XMB壁纸哦。





▲Internet Ranking（网络排名）。这里保留着街机模式下玩家的最高成绩，同时提供一串密码，玩家可以通过连线官网，输入提供的密码参与世界排名。

▼BGA制作时的分镜头等小花絮都被收录在这里。

次按键操作都会进行准确度的判定，节奏越准确，判定越高。甚至俱乐部模式里后期的BT任务都和判定系统直接挂钩的。因此要想玩好本作，除了眼疾手快，更要竖起你的耳朵，跟着每首歌曲的Key华丽地演奏下去吧！新手可通过2B→4B→5B→4BFX→6B的顺序来不断提高自己。

摇杆操作的变更

本作中，摇杆操作得到了进化。不再像前两作中只有单一的旋转操作，而是模拟了搓碟，以任何一个方向碰一下摇杆即可。如果遇到长音，则需固定好两个方向来回搓。对于出现很多摇杆的连续单音，由于速度比较快，也可以固定两个方向来回搓。



▲想玩转自如不下功夫练是不行的！

Fever的进化

本作的Fever槽系统大幅进化，当积满×2的Fever槽后如果暂时不用的话可以自动依次积出×3、一直到×5，不过×5就已到达极限，必须爆了才可以接着积，利用此特点，积到×2的时先不爆，快积到×3时再爆，然后在即将积到×4时立刻爆×3，note不是很多的曲目也很容易爆出×4、×5，从而为成绩的提升造就了更大的空间，Fever也因此形成了更多的战术选择。由上述可知如果追求高分的话，Fever Auto性能的Effector最好慎用，积气的速度远慢于手动先不说，它的自动爆气更会让前面研究的战术荡然无存。

本作已知隐藏要素达成条件一览

Image	每演奏10曲，便会自动开启1张，完全开启需要累计演奏1000曲	
Movie	Opening Movie	完成演奏241曲
	Clazziquai Music Video Robotica	需完成演奏曲目数暂未知
	Dark Envy Making Film	完成演奏425曲
	Hard to start Making Film	需完成演奏曲目数暂未知
	Ending Staff Roll	完成Club Tour模式OST：从演奏25曲开始，每演奏30曲，自动追加1首。全OST获得需要总共演奏1465曲
Character	除了4个未知头像（估计需要和《DJMax携带版 黑色广场》联动后开启）和以下3个完成与前作联动开启外，其余将在完成Club Tour模式后完全开启	
	Ari	Link Disc DJMax P1
	Rita	Link Disc DJMax P2
	Medusa	Link Disc DJMax P2
Ranking	在完成Club Tour模式后完全开启	
Effector（增强辅助性道具）	在完成Club Tour模式过程中逐一开启	
Gear	Golden Live Gear	初始拥有
	Jewel Light Gear	完成演奏501曲
	Mint Green Gear	完成演奏201曲
	Island Gear	完成演奏101曲
	Oblivion Gear	Link Disc DJMax P1或完成演奏401曲
	Summer Time Gear	Link Disc DJMax P2或完成演奏301曲
Note	Basic Note	初始拥有
	Clock Note	完成演奏51曲
	Bomb Note	完成演奏551曲
	Shooting Star Note	完成演奏351曲
	Cat Note	Link Disc DJMax P1或完成演奏451曲
	Aqua Note	Link Disc DJMax P2或完成演奏151曲



▲想得到它们，你必须Link Disc！

可任意演奏的曲目：完成Club Tour後自动开启38曲，全曲48。需要联动解锁的演奏曲目无法靠演奏次数累加解禁，因此除了以下2首曲目是与前作联动开启外，估计其余8首曲目需要和《DJMax携带版 黑色广场》联动后开启。但在对战模式中可演奏全48曲。

《Syrina》：Link Disc DJMax P2后开启

《Elastic Star UK》：Link Disc DJMax P1后开启

限定 xx%的心得



▲又是9x%，大哥，你就放次水吧！

最令人头疼的往往便是必须达成95%以上的判定条件，即使你无奈之下把难度调至最简单；即使你能在6B模式下Break为0，但任何一个小小的差错都可能让你一直保持的高判定毁于一旦。值得注意的是本作对长条下落型Note修改了判定计算方式，在本作中只计算接入此类Note的初始和结束的一刹那的2个判定点，而不再像前两作那样，只要接到此类Note，中间过程就自动判定为100%（从而拉高整体判定平均值），因此无疑极大地增加了难度。以下提供笔者自己总结的5点心得：

1.装备“Easy Long”使得长条状Note只要接住，便始终保持100%判定。

2.Fever最好选择Auto，这样在演奏过程中不易分心。

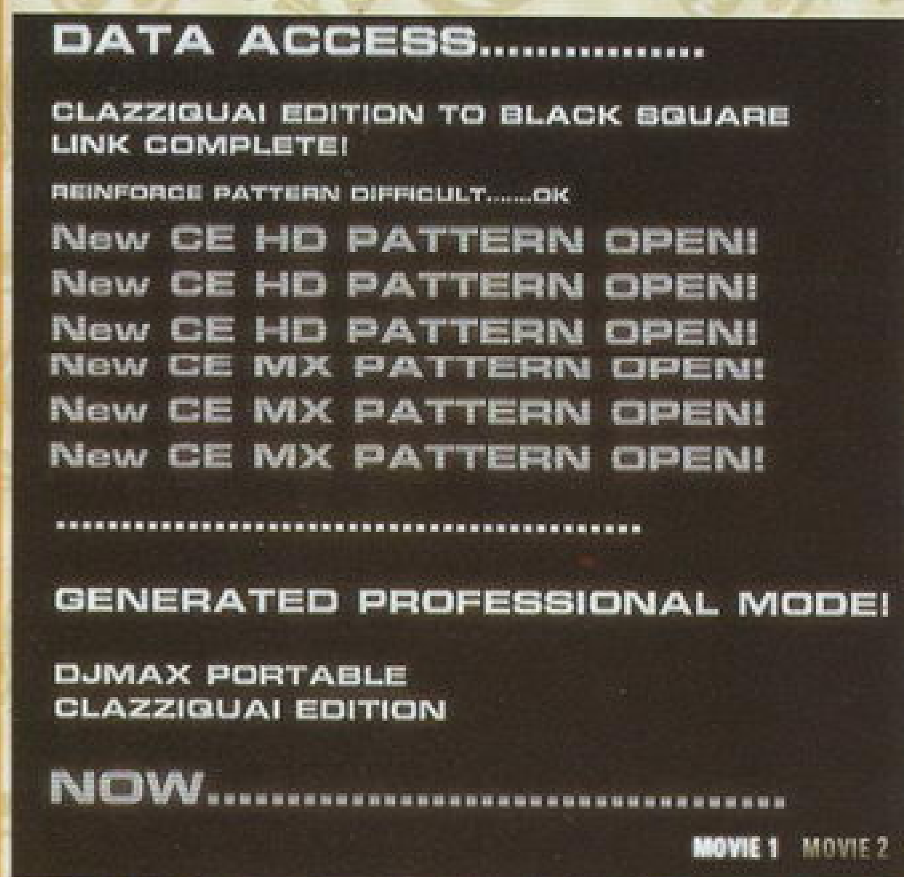
3.把碍眼的Fever和Combo都移到BGA里摆放。

4.每首歌曲根据其节奏都拥有其最佳速度选择，所以遇到新歌要多尝试速度选择，选择一个最佳速度往往会事半功倍。

5.多听几遍歌曲，熟悉其节奏，按键时在心中默默数着拍子，这样100%的几率会大大增加，当然选择一副好的耳机也是相当重要的。

但即便玩家遵循了以上5点，最终任务需达成98%，大家只能靠自己了。

《DJMax携带版 黑色广场》无责任 猜想



▲期待今年光棍节快点到来！

《DJMax》官方网站在播放完毕《DMCE》的宣传片后会放出一段很短的神秘影像。由此我们可以大胆得出结论，当本作和《DJMax携带版 黑色广场》联动后就会出现：

Reinforce Pattern Difficult	加强Hard难度
New CE HD Pattern Open!	部分歌曲得到新的Hard模式解禁！
New CE MX Pattern Open!	激动！MX模式出现！
Generated Professional Mode!	根据《DJMax携带版2》猜想应该是8B模式解禁！
DJMax Portable Clazziquai Edition Now.. Complete!	《DMCE》真正完整版出现！



系列自2006和2007年开始登陆PSP平台以来，着实迷倒了无数玩家。动听的原创音乐，优良的手感，视觉冲击力极强的游戏画面，越发完善严谨的系统，以及超高的难度和丰富的收集要素令人欲罢不能。虽然本作难度有所下降，但厂商的出发点是想让更多的玩家加入《DJMax》的大家庭中来。难度循序渐进的Club Tour模式让新手从2B→4B→5B→4BFX→6B成为高级玩家，这也让因前两作而始终停留在“4B”保守玩家们向“6B”迈出了坚实的一步。如果您因对本作难度下降而失望，那就千万别错过了今年光棍节那天的《DJMax携带版 黑色广场》，它才是系列本次新作2连发的真正主角哦！

文 乌冬 美编 Juxi

勇者のくせになまいきだor2

推荐度 A

勇者别嚣张or2

勇者のくせになまいきだor2

PSP			
SCEJ	SLG	2008年10月16日	日版
1人	3980日元	无对应周边	

想不到这款拥有FC级别画面的PSP游戏也能迎来第二作呀（笑），可以看出只要有创意，即使画面朴实一点的PSP游戏也是能让玩家接受的，更何况朴实还是这款游戏的风格呢，如果换了精美的画面，想必大家都不会买账了吧。

简单又深奥的玩法

和前作一样，在游戏里玩家扮演的是被称为“破坏神”的铁镐，通过不断挖掘迷宫并击倒勇者的方式，协助魔王完成征服世界的大业。游戏一开始魔王所处的迷宫是什么都没有的，建造迷宫和生产魔物都要自己一手完成。只要敲开迷宫里那些含有养分或魔分的土壤，魔物就能诞生，土壤的养分或魔分浓度越高所创造出的魔物也就越强。当魔物诞生后，我们并不能直接控制魔物进行攻击，而是通过控制环境来让魔物实现进化与增殖，让自己的魔界军队壮大。听起来好像很简单，但游戏里的每种魔物都有自己的一套生存方法，如何维持魔界的生态平衡和活用每种魔物的能力来抵御勇者，正是游戏最值得研究的地方。



魔物介绍

史莱姆类



食物	养分
天敌	魔虫类

最基础的物理兵种，虽然攻击力低下，但有着运输养分的能力，可以使土壤中分散的养分集中，产生出养分更高的土壤。当自身吸收了一定的养分后，就会进化成花，继而分裂出更多的史莱姆。

魔虫类



食物	史莱姆类
天敌	蜥蜴类、莉莉丝类

以史莱姆类为食，当自身养分达到一定数值后就会转化成蛹，接着再经过一段时间从蛹里面会孵出魔蛾，魔蛾继续摄入养分的话就会生下新的魔虫。

蜥蜴类



食物	魔虫类
天敌	龙类

高级的物理兵种，摄入了一定的养分会开始筑巢生蛋，蛋会孵出新的蜥蜴，但要注意蛋还在孵化阶段会被魔虫类当成食物吃掉。

元素类



食物	魔分
天敌	莉莉丝类

最基础的魔法兵种，和史莱姆相似，担任着运输魔分的能力，会被魔法阵和勇者的尸骸吸收。

莉莉丝类

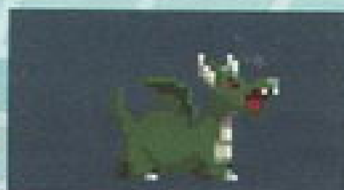


食物	元素类、魔虫类
天敌	龙类

以元素为食，摄入了一定的魔分后会分裂出新的莉莉丝，攻击方式为远距离直线攻击，并且还会分泌蜘蛛网，勇者碰到后会在一定时间内不能动弹。

龙类

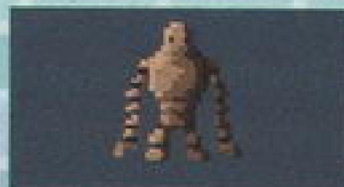
食物	除魔王意外的大部分魔物
天敌	无



高级魔法兵种，龙的移动和攻击方式都是横向的，并且敌我不分，在HP低于一定程度时会变成卵的形态进行再生，龙再生后的种类取决于之前魔分和养分的摄入量。

石巨人类

食物	蜥蜴类
天敌	无



敲开迷宫第二或第四层的魔法阵诞生出的石巨人，不会繁殖，具有很强的攻击性，不同种类的石巨人会互相残杀。特殊能力是咆哮，可以使迷宫内所有魔物的攻击力提升。

恶魔类

食物	蜥蜴类、元素类、莉莉丝类、骷髅类
天敌	龙类



恶魔是从魔法阵中产生的，魔法阵的制造方法是先把最高级的养分或魔分土壤周围3×3格的土壤挖开，然后再敲开中间这块土壤，并且根据魔法阵所处的迷宫层数不同，所诞生出的魔物也不同。敲开迷宫第一或第四层的魔法阵就会诞生出恶魔，恶魔的能力不高，但是有提升迷宫内魔物防御力的特殊能力。

淑女类

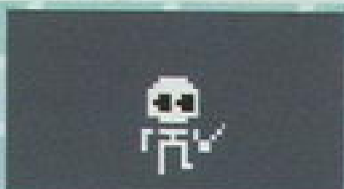
食物	莉莉丝类
天敌	无



敲开迷宫第三或第四层的魔法阵诞生出的淑女，不具有繁殖能力，和莉莉丝一样使用远距离的直线攻击，勇者接近时会藏入地下。特殊能力是降低迷宫内勇者的士气。

骷髅类

食物	无
天敌	龙类、恶魔类



勇者死后会留下尸骸，只要用铁镐敲一下就能使尸骸变为骷髅战士，另外勇者的尸骸会吸收元素，吸收得越多变成骷髅战士后实力也就越强。当骷髅战士的体力自然耗尽后，会重新变为尸骸。

突然变异



这是本作才加入的新要素，迷宫里的魔物会因为各种突发的原因变为新的物种，诱发突变的因素多是自然因素，比如天敌增多或是食物不足等，突变后的魔物实力会比原来的魔物更强，甚至增加新的能力。如果不想让魔物突变的话，可以在魔物突变的准备阶段按住R键引发地震来取消。



异常种

因为天敌增多，为了不被猎食某些魔物发生突变进化成了新的物种，并具备了原种所没有的能力。因为只有适应环境的物种才能生存下来，异常种可以说是物竞天择的最终结果。

巨大种

食物急剧减少，一种魔物发生连续饿死的情况就可能诱发出巨大种的突变，巨大种会通过捕食同种类魔物的方法来摄取养分或魔分，简单来说就是弱肉强食。

纯种

非常特殊的一种突变，突变后的魔物个体不会进食与繁殖。根据魔物种类的不同，突变的方法也有所不同，如异常种继续被天敌大量捕食导致数量急剧减少或巨大种继续发生连续饿死的情况等。

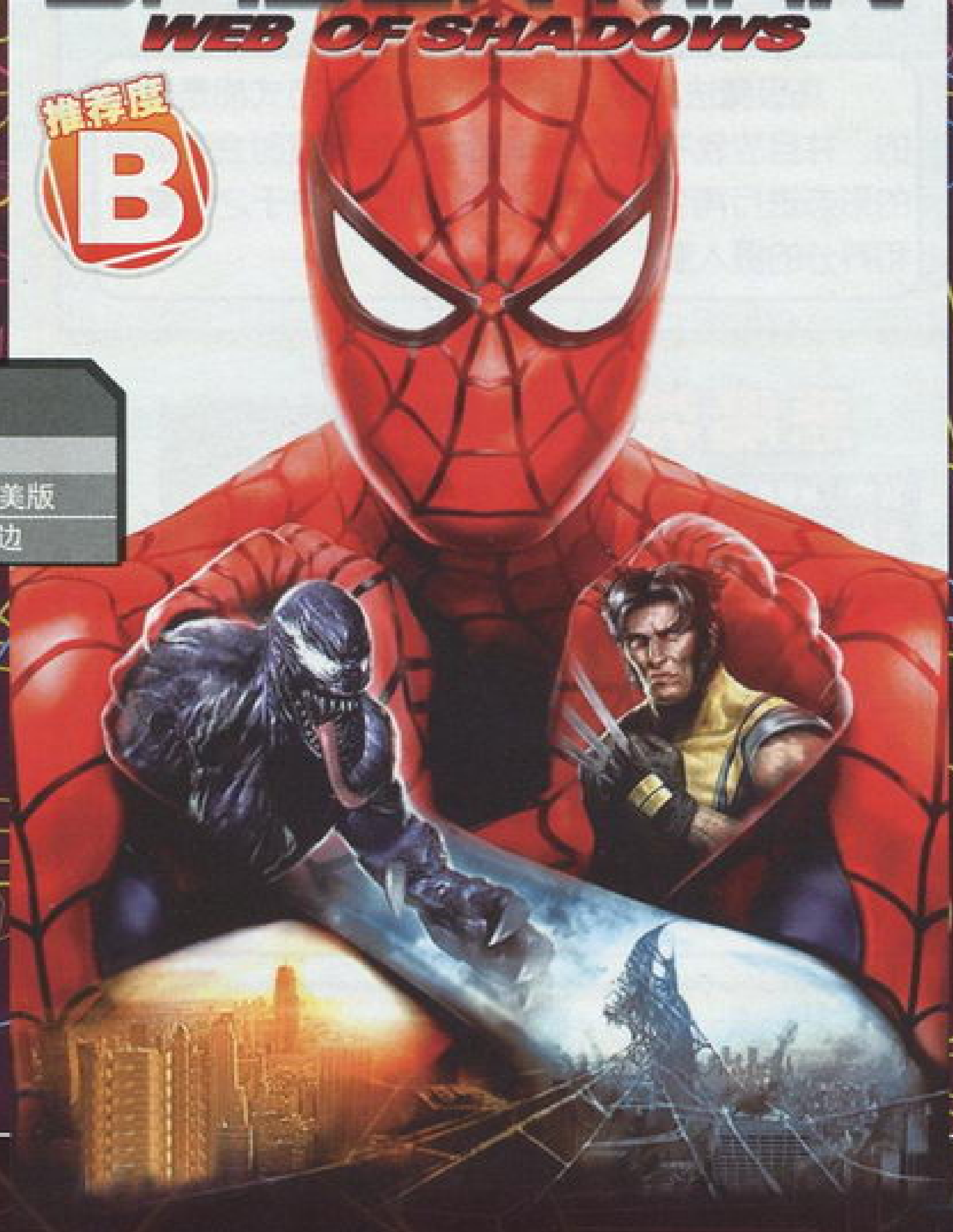
稀有种

非常稀有的一种突变，通常是需要满足某种特殊的条件才能引发，和纯种一样每种魔物的突变方法都不尽相同。不过当魔物突变成稀有种后都会变得非常强，并且可以继续繁殖。



虽然玩法是一样的，但因为魔物的能力经过了调整并增加了新的魔物，本作的战术相比前作还是有较大的不同。想玩得好的话还是要在魔王的房间里研究魔物的突变和兵种的配搭，用各种不同的方法来蹂躏勇者才是游戏的乐趣所在。（笑）

《蜘蛛侠》的电影曾经创下了数亿美元票房，虽然现在电影已经告一段落，但游戏发行商Activision并没有让这位超级英雄停歇下来。本作《蜘蛛侠 暗影之网》的故事情节与电影毫无关系，是一款全新的原创作品，蜘蛛侠将再次在繁华的纽约市穿梭，尽显英雄本色。





文 峰中幻想　编 软饼干　美编 Juxi

蜘蛛侠 暗影之网			
Spider-Man：Web of Shadows			
Activision	ACT	2008年10月21日	美版
1人	39.99美元	无对应周边	

操作简介	
滑杆/方向键	角色移动
△	踢腿攻击
□	挥拳攻击
○	使用特殊攻击和道具
×	跳跃，跳到空中后再次按×可以放出蜘蛛丝
L+方向键	切换强化能力
R	用蜘蛛丝粘住物体迅速拉近距离
Start	游戏暂停进入菜单画面
Select	变身黑衣蜘蛛侠

关卡与杀敌



▲众敌再多也难不倒蜘蛛侠的！

在游戏关卡里蜘蛛侠可以去的范围非常广，而由于行动迅速，往往会来不及反应就踩上了陷阱，因此在行进当中要不时地停顿下来看清楚。



▲据说花瓶里经常有“宝贝”……那你还不快砸？

本作是横版过关类型的游戏，所以操作蜘蛛侠并不算太过复杂，而且系统会时常提示玩家如何运用各种动作。敌人出现的频率比较高，当敌人在远处时可以用蜘蛛丝先粘住他们，使他们动弹不得后就轮到蜘蛛英雄大显身手的时候了。如果遇到敌人两面夹击，则要向一个方向猛冲过去突出重围，然后回过头再慢慢收拾在同一阵线上的敌人。



▲屋顶上方也有蜘蛛宝贝呢，要跳起来才能看见哦！

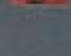
关卡中有不少场景的装饰物是可以破坏的，例如放在路边的木箱、花瓶等等，破坏后有时会出现道具，玩家前进的时候一定要注意寻找清楚，尽可能不要错过藏匿的宝物。

正义与邪恶

游戏中遇到纽约市民NPC时通常都会有很多的选项，玩家的选择决定了蜘蛛侠是成为正义的英雄抑或是邪恶的化身。在关卡里NPC一般都躲在比较隐蔽的地方，需要费点功夫才能找到他们所在的位置。一般与市民对话时，如果选择红色的字体就代表愿意帮助市民完成任务，让蜘蛛侠逐渐变成人们心目中见义勇为的英雄；如果选择黑色的字体就代表拒绝市民的委托，公众就会指责蜘蛛侠的做法；选择灰色的字体则不会影响到蜘蛛侠，纯粹的对话而已。对于遭受攻击和被困的市民，玩家既可以选择拔刀相助，将坏人绳之于法；也可以选择从旁边路过，做一个大反派。游戏中的蜘蛛侠是好是坏，最终决定权还是掌握在玩家自己手里。





▲帮与不帮只是一念之间。

深红与漆黑

游戏的主角蜘蛛侠有红黑之分。穿着红色衣服的蜘蛛侠攻击速度快，放出来的丝可以缠住敌人；而穿黑色衣服的蜘蛛侠攻击速度稍慢，但具有破坏墙壁和地板的能力。当在游戏关卡中遇到有裂缝的墙壁堵住前进道路时，一定要切换成黑衣蜘蛛侠，然后迅速输入两次向前的方向，使用冲撞便可以将阻碍的墙摧毁。某些地方仔细观察的话会发现有十分脆弱的地板，此时需要变黑衣蜘蛛侠按“↓+△”将地板踏破，这样才能跳落到下层继续深入敌阵。



▲黑衣蜘蛛侠破墙而入。

SKILLS

Total Skill Points 2060 0 675

	Reputation	Cost
Power Slide	1	50
Venom Slam	125	100
Power Launch	850	375
Arachnid Agility 1	1	50
Arachnid Agility 2	125	140
Arachnid Agility 3	500	525

Spider-Man hits a foe and knocks him back even farther then normal.

Buy Accept

在与NPC对话时，选择红色或者黑色的文字后能够获得红色点数和黑色点数。过完一个关卡，便可以支付相应的点数让蜘蛛侠习得各种新的招数和能力。蜘蛛侠获得不同程度的能力强化之后，对付起敌人来会变得更加轻松，所以要想要习得更多的能力，便要在关卡中不断积攒红点及黑点。将敌人打倒后获得的点数，可以习得一些两种蜘蛛侠都拥有的基本技能。

技能与道具

在关卡中到处都隐藏着大量不同颜色的蜘蛛，取得它们的同时可以补充体力，过关后还可以自己调整配置。因为一共只可以携带五个道具进入下一关，所以玩家要慎重考虑该带哪些道具。本作里的道具大多是强化蜘蛛侠本身的能力，如提高防御力、增加攻击力、回复体力等等，但有极少数的道具是可以召唤一些同伴出来帮助清理画面中的敌人，这些能够召唤同伴的道具数量非常少，因此玩家最好在关键的时候使用。





本次游戏的主题是“掌控一切”，在游戏中大量的要素都由玩家来选择，保证了游戏的超高自由度。游戏的画面并没有达到应有的水平，虽然打击感还算差强人意，但做到“拳拳到肉”还是有一段不小的距离。虽说游戏没有完全继承电影的辉煌已在预料之中，但作为蜘蛛侠的Fans仍然值得尝试，一旦投入进去，就会感觉你就是蜘蛛侠，你就是漫画英雄！

文 洋葱 美编 chisun



BLEACH 灵魂嘉年华

BLEACH ソウル・カーニバル

PSP			
SCEJ	ACT	2008年10月23日	日版
1人	4980日元	无对应周边	

少年漫画《BLEACH》无论是在日本国内还是中国都有大批的FANS，而接下来我们要介绍的就是根据这款人气作品改编的动作游戏《BLEACH 灵魂嘉年华》。在本作中，所有角色都将以可爱到让人想捏一把的Q版造型登场。另外，游戏中的登场角色数量也算是《BLEACH》所有游戏作品当中最多的，各位喜欢《BLEACH》的朋友可不要错过了哦。

操作

十字键	移动
○	Dash
△	援护攻击
□	普通攻击
×	跳跃（连按两次可使用2段跳）
L	灵魂燃烧
R	对话、记录等动作
SELECT	调出地图
START	调出菜单



灵魂燃烧



战斗画面左上方的人物头像旁有一条BP（灵魂燃烧之力）槽，通过攻击对手从其身上获得灵力，槽会不断增加，当槽蓄满后按L键便可使用灵魂燃烧攻击。灵魂燃烧攻击分为两种类型，分别是“一击必杀”和“力量提升”。当中“一击必杀”类就是指一次性消耗所有BP槽使用强力的超必杀技重创对手。而“力量提升”则是按下L键让角色获得一种特殊状态，此时BP槽会开始慢慢减少，在这种状态下角色不仅攻击力会有所提升，且SP无限。BP槽减为0之后特殊状态就会解除，在解除之前尽情痛殴对手吧。

灵魂碎片

本作的特色系统之一，玩家通过借助其他角色的灵魂之力，来提高自身的各项能力。打开菜单后选择“ソウルピース”，会看到一个有九个凹槽的圆盘，最中间的凹槽显示着正在使用的角色的头像，右下方则是角色名单。选中一个空凹槽后玩家需从右下的名单中选出一人将其拖入凹槽内，成功后该人物的头像便会在凹槽中显示，此时该名角色就会将力量借给玩家了，他会增加玩家所操纵角色的能力，如攻击力、HP等等……具体增加的内容将根据置入圆盘的角色而定。

Dash



游戏的主要移动手段之一，也是要打出高连击数必须掌握的技巧，按下○键进行Dash时配合方向键上、下还可以控制Dash的方向。在地面上连按○键可进行连续冲刺，而在空中不可，Dash途中若撞上障碍物角色会向后小退一步，注意撞到的若是敌人的话撞击还将对其造成一定伤害。

许多攻击结束后会产生一定的硬直时间，不过若在出招之后立即使用Dash的话可以取消这些硬直，并且能马上进入下一轮攻击，熟练掌握后很容易打出高连击数。另外除了普通的攻击，就连一部分必杀技也可以用Dash来取消。

Slash连击

攻击开始后只要形成连击，连击数的下方便会出现一条黄色的槽，若停止攻击，槽便会以很快的速度减少，减至0后连击数就会消失，连击中断。因此只要在槽每次减至0之前击中对手，就可以不断增加连击数，随着连击数的增加攻击给对手造成的伤害也将一点点增加。另外，连击数增加到一定程度后还能获得金钱奖励。



浦原商店

初期便可前往

利用在游戏中得到的“环”（等于金钱）我们可在浦原的商店内购得各种好东西。除了能够增长能力值的装饰品外，还能买到海报、手办等有趣的小东西。交易的次数越多店长浦原喜助的信赖度也就越高，随着信赖度的上升玩家可以买的商品种类也将增加。





技术开发局

剧情发展到尸魂界后可前往



只要支付环，玩家就可以在这里对装饰品进行强化、合成。每次进行合成时局长和涅的信赖度都会上升，信赖度达到一定程度后他们会告诉玩家合成的秘方。

我的家

初期便可前往

玩家在这里可以通过房内的电视和CD机来欣赏已获得的音乐、影像等。房间最右边书桌上的笔记本记录着玩家的游戏状况，而书桌旁的小桌子则是摆放手办的地方，在浦原商店购得手办后便可放上去作装饰了。





玩后感

游戏的战斗部分相当不错，丰富的攻击方式以及强劲的敌人使得战斗爽快刺激，整体难度不低。本作的剧情部分为完全原创，且全程都有语音，剧情充满了搞笑成分，值得一看。总的来说游戏的整体素质还是不错的，无论是不是原作的FANS都可以尝试一下。

本作是根据少年漫画《噬魂师》改编的作品。在原作中三位主人公无论是造型、说话方式还是招式都极具特色，而这次的游戏很好地将这些特色都表现了出来。接下来就让我们来看看游戏的内容吧。

文 洋葱 美编 chisun



SOUL EATER ソウルイーター

PLOT OF MEDUSA メデューサの陰謀

噬魂师 美杜莎的阴谋				
ソウルイーター メデューサの阴谋				
NDS	NBGI	ACT	2008年10月23日	日版
	1～2人	512Mb	5040日元	无对应周边

基本操作	
十字键	移动、紧急回避（快速连按两次）
X、Y、B、A、R、L	跳跃
SELECT	调出菜单（可查看出招表）

三位主人公

从第四章开始三位主人公便会共同行动，玩家通过点击画面左下角的人物头像可以随时在三人之间切换，三人各自拥有不同的绝活，想要顺利到达目的地的话一定要多加利用。

玛卡

武器是巨镰，攻击强劲，范围也相当大，普通攻击还可破坏挡路的箱子等物体。

黑星

使用体术和手里剑战斗的忍者型角色，遇到河流时可以将武器套到对岸的树上直接跳到对岸。

基德

擅长远距离攻击，若拥有好的微操完全可以无伤杀敌。基德的特殊道具“滑板”可在空中飞行，不但移动速度会提高很多，还可以直接飞过河流、土坑等。

魂之共鸣



战斗时画面的右下角有一个共鸣槽，槽的左右两头各有一个小头像。当角色进行攻击时两个头像会慢慢向槽的中心移动，当两个头像重叠并闪光时只要点击头像便可以发动魂之共鸣了。发动之后中心的头像又会分别向左右两侧慢慢移动，当头像移动到共鸣槽的最边缘时魂之共鸣状态便会结束。在共鸣状态下的角色不但攻击力和防御力将会有所提高，还能够发动强力的必杀攻击，方法是用触控笔连画两个圆圈。

WP槽

类似于MP槽的设定，在HP槽的下方，角色使用每一招特殊技都会消耗一定的WP槽。不过无论是在移动、战斗还是原地不动的状态下，WP槽都会以很快的速度回复，基本上不用担心不够用。

自由行动

主角一行人最初能够选择前往的地点只有死武专的图书馆和任务目的地，在图书馆我们不但能够查看角色的出招表，还能欣赏在游戏中获得的卡片。当剧情发展到第五章后，能够选择的地点会增加许多，如教室、主角的住宅等……在这些地方除了能看到一些搞笑的小事件外，还能获得许多精美的卡片。另外，在死武专的“课外授业受付”那可以接到各种任务。



特殊技

用触控笔连续点击敌人是最基本的攻击方式，三名角色通用，而他们三人各自又拥有三、四种特殊攻击，接下来为大家介绍特殊攻击的使用方法。

玛卡



敲打	用触控笔从上往下画一条直线，击中后可以继续追加攻击。
反弹	看准敌人的动作在对手击中自己的瞬间往左或右画一条横线，可以反弹对手的攻击对其造成伤害。
回旋斩	在屏幕上画一个圆圈便可，攻击范围360度的回旋斩还具有将敌人打飞的效果。
向上斩	和敲打类似，从下往上画一条直线。

基德

连续射击	画一个十字图形基德便会对正前方进行连续射击。
锁定	在目标身上画一个圆圈，对方会被锁定，不过基德一旦进行移动锁定便会被取消。
扫射	利用触控笔在屏幕上连续向左右两方各画一条横线便可使用的前方大范围攻击，威力不俗。
滑板	向下画一条竖线便可使用滑板，注意当WP耗尽时滑板会自动被收起来，中途按R、L键也可从滑板上下来。

黑星

黑星波动	从下向上画一条直线，能够给眼前的敌人造成巨大的伤害，不过要注意的是敌人必须处于非常近的位置才能够对其产生伤害。
投抛	在敌人或宝箱上画一个圆圈，可以将其拉到身边，也可以对树木使用让自己迅速移动到树旁。
手里剑	对着敌人画一个十字图形便可使用，可以攻击远处的敌人。





由于对原作印象不错，一开始还有点期待，实际玩了之后大失所望。流程短、战斗难度低，敌人的攻击套路十分单一，而BOSS战只要有耐心的话想要全部无伤也不是多难的事。三位角色的招式设计得还算不错，但没有好的挑战对手也是白搭。总之只推荐给对原作感兴趣的朋友。



シドとチョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宫DS+

文 宇轩 美编 澄香

希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+

シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫DS+

NDS	Square Enix	RPG	2008年10月30日	日版
	1～2人	1Gb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

本作是Wii版《陆行鸟与不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》的NDS移植版，除了减少了语音并用CG图片作为过场等缩水之外，保留了大部分游戏的精华系统。另外，游戏还追加了希德的冒险部分和两个新职业。如果你没有玩过Wii版，那么本作的确是一款不能错过的佳品。



系统详解



基本操作

基本操作	
A	确定/攻击
B	取消/快速移动
X	菜单
Y	显示地图方格/自动转向
A+B	原地踏步
R+十字键	斜方向移动
R+Y	斜方向旋转
L+A/B/X/Y	自定义快捷键

由于存在大量的技能，所以本作新增了一组快捷键，只要在技能选择菜单中选择相应技能，并按照喜好按住L+A/B/X/Y即可设定完成。这样在战斗中即使不调出菜单也可以使用常用的技能了。另外说一下，每种职业的快捷键是分开保存的哦。

职业系统

职业是本作最有趣的一个系统。玩家可以将路行鸟转职成包括新手在内的12个职业，每一种职业都有其专门的职业等级和职业技能。它们的战斗风格各不相同，也就是说，即使是同一个迷宫，有多少种职业就有多少种玩法。职业系统的升级需要靠将敌人打倒后得到的JP水晶，每一个敌人所携带的JP水晶是不固定的，所以想要将所有职业都升满，不耗费一番功夫是不行的。

职业名称	入手方法
すっぴん	初期拥有
ナイト	第二章 ゲイルの记忆
龙骑士	第三章 メーアの记忆
暗黑骑士	光の守护者30F
忍者	第四章 ヴォルグの记忆
シーフ	盗取莫古利商店的魂
学者	第三章 水の守护者10F
黑魔道士	炎の守护者10F
白魔道士	第二章 神父ローチェの记忆
踊り子	第四章 クレアの记忆
赤魔道士	第三章 シャルロットの记忆
ヒーローX	在莫古利城堡输入「☆★ちょこっと×★☆」

技能列表

新手(すっぴん)

技能名称	SP	习得Lv	效果
チョコボキック	1	1	攻击正面敌人(威力小)
チョコボドロップ	1	2	攻击周身敌人(威力小)
チョコボキック改	1.5	3	攻击正面敌人(威力中/吹飞)
穴掘り	2	4	挖掘墙壁(1层只能挖掘一次)
チョコメット	3	5	攻击正面一格以外的3×3区域(威力小)
チョコダッシュ	3	6	自身加速
チョコボキック零式	2	7	攻击正面敌人(威力大/吹飞/混乱)
チョコボックル	4.5	8	周围三格半径内的所有敌人受到无属性伤害
????	3.5	8	正面3格的敌人受到固定伤害(伤害值=陆行鸟的最大HP-现有HP)



骑士(ナイト)

技能名称	SP	习得Lv	效果
パワースラッシュ	1	1	攻击正面敌人(威力小/吹飞)
サークルブレード	1	2	攻击周身敌人(威力小)
ディレイバスター	2	3	攻击正面敌人(威力小/缓慢)
イージスの盾	1.5	4	自身物理防御力提升
エクスカリバー	2	5	攻击正面横向3格敌人(威力中/圣属性)
クライムハザード	2.5	6	攻击周身四方向敌人(威力中/吹飞)
ラグナロク	3	7	攻击周身敌人(威力中)
ナイツオブラウンド	4	8	攻击周身敌人(威力大/缓慢/吹飞)



龙骑士

技能名称	SP	习得Lv	效果
ジャンプ	1	1	攻击正面2格以内的敌人(威力小)
フレイムランス	1.5	2	贯通攻击正面2格以内的敌人(火属性)
アイスランス	1.5	3	贯通攻击正面2格以内的敌人(冰属性)

龙骑士



技能名称	SP	习得Lv	效果
龙剑	2	4	攻击正面敌人(威力小/HP吸收)
ハイジャンプ	2	5	攻击正面3格内的单体敌人(威力中)
ドラゴンパワー	1.5	6	自身攻击力提升
ホーリーランス	3	7	贯通攻击正面3方向的敌人(圣属性)
グングニル	3	8	贯通攻击正面6格内的敌人

暗黑骑士



技能名称	SP	习得Lv	效果
暗黑	0	1	消费HP对正面敌人进行伤害(威力小)
ダーク	1	2	正面3格内暗属性魔法攻击
盟约	2	3	一定时间内攻击力翻倍，防御力减半
ドレイン剑	2	4	吸收正面敌人的HP
ダークブレイク	3	5	攻击正面横向三格敌人(威力中/吹飞)
ナイトメア	3	6	周身敌人睡眠效果
暗黑剑	3	7	消费HP对正面敌人进行伤害(威力大)
カオス	5	8	吸收周围3格半径内敌人的HP

忍者



技能名称	SP	习得Lv	效果
手里剑	1	1	正面3格内敌单体伤害(威力小)
2刀流	1.5	2	一定时间攻击速度增加
火遁の术	2	3	正面3方向1格内敌火属性伤害(威力小)
水遁の术	2	3	正面3方向1格内敌水属性伤害(威力小)
雷迅の术	2	3	正面3方向1格内敌雷属性伤害(威力小)
影缝い	1	4	正面三格内敌单体无法移动
烟玉	3	5	随机传送至同层另一个地点
脱出	3	6	迷宫脱出
风魔手里剑	2.5	7	正面三格内敌单体伤害(威力大)
暗杀	2	8	正面敌单体伤害(威力中/加速)

盗贼(シーフ)



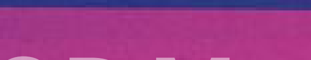
技能名称	SP	习得Lv	效果
ぬすむ	1	1	偷盗正面单体敌人
ブラインニードル	1	1	攻击正面三格内的单体敌人(威力小/黑暗)
しのびあし	1.5	2	不会吵醒处于睡眠中的敌人
ポイズンニードル	1	2	攻击正面单体敌人(威力中/毒)
警戒	2.5	3	显示该层地图与敌人、道具的位置
ぶんどる	2	4	攻击并偷盗正面单体敌人(吹飞)
ギルをぬすむ	2	5	偷盗正面敌单体金钱
トレジャーハント	3	6	敌道具掉落率上升
とんずら	2	7	随机传送至同层另一个地点
ちょこまかうごく	3	8	自身一定时间内速度增加

学者



技能名称	SP	习得Lv	效果
本のちから	1.5	1	随机发动一种魔法(威力小)
鉴定	2.5	2	鉴别所有所持的未鉴定道具
探索	3	3	显示该层地图与敌人、道具的位置
万能药	1	4	恢复所有异常状态
ひみつの药	2	5	满腹度10%回复与HP小回复
药の知识	2	6	一定时间内药品的效果提升
发明	3	7	随机得到一种道具(每层限使用一次)
本の真价	2.5	8	随机发动一种高级魔法(威力大)

黑魔道士



技能名称	SP	习得Lv	效果
ファイア	1	1	正面3格内敌单体火属性攻击(威力小)

黑魔道士

技能名称	SP	习得Lv	效果
ブリザド	1	1	正面3格内敌单体冰属性攻击(威力小)
サンダー	1	1	正面3格内敌单体雷属性攻击(威力小)
スリプル	1	2	正面3格内敌单体进入睡眠状态
ドレイン	3	3	正面3格内敌单体HP吸收
マバリア	3	4	自身一定时间内魔法伤害无效
ファイガ	3.5	5	周围三格半径内敌火属性伤害(威力大)
ブリザガ	3.5	5	周围三格半径内敌冰属性伤害(威力大)
サンダガ	3.5	5	周围三格半径内敌雷属性伤害(威力大)
チャージ	1	6	一定几率回复SP
クエイク	3.5	6	周围三格半径内敌受到地震伤害
フレア	3	7	正面三格内敌一体爆发攻击(威力大)
メテオ	6	8	周围三格半径内敌落石攻击(威力大)



白魔道士

技能名称	SP	习得Lv	效果
ケアル	1	1	回复自身HP(效果小)
プロテス	1	2	自身物理伤害减少
シェル	1	2	自身魔法伤害减少
エスケプ	2	3	随机传送至同层另一个地点
ディア	1.5	3	正面3格内敌单体伤害(圣属性/威力中)
ケアルラ	2	4	回复自身HP(效果中)
スロウ	2	4	正面三格内敌单体缓慢状态
エスナ	1	5	回复自身异常状态
マバリア	3	5	一定时间内魔法伤害无效
デスペル	3	6	解除装备的诅咒
チャージ	1	6	一定几率回复SP
ケアルガ	3	7	回复自身全部HP与异常状态
ホーリー	3	7	正面3格内敌单体伤害(圣属性/威力大)
テレポ	3	8	脱出迷宫
リレイズ	5	8	复活状态(效果等同于凤凰之尾)



舞娘(踊り子)

技能名称	SP	习得Lv	效果
トゥキック	1	1	正面敌单体伤害(威力小/吹飞)
ピルエット	2	2	攻击周身敌人(威力小/吹飞)
ヒップアタック	2	3	正面敌单体伤害(威力中/吹飞)
おやすみダンス	3	4	周身敌人睡眠状态
パドウシャ	3	4	不会吵醒处于睡眠中的敌人
剣の舞	4	5	攻击周身3格半径内敌人(威力中)
チャージ/めいそう	1	6	一定几率回复SP
ファイナルダンス	4	7	回复大量HP与全部异常状态
クイックステップ	3	8	自身一定时间内速度增加



赤魔道士

技能名称	SP	习得Lv	效果
ケアル	1.5	1	回复自身HP(效果小)
ファイア	1.5	1	正面3格内敌单体火属性攻击(威力小)
ブリザド	1.5	1	正面3格内敌单体冰属性攻击(威力小)
サンダー	1.5	1	正面3格内敌单体雷属性攻击(威力小)
プロテス	1.5	2	自身物理伤害减少
シェル	1.5	2	自身魔法伤害减少
スリプル	1.5	3	正面3格内敌单体睡眠状态
サイレス	1.5	3	正面3格内敌单体沉默状态
エスナ	1.5	4	回复自身异常状态
ドレイン	2.5	5	正面3格内敌单体HP吸收
スロウ	2.5	6	正面3格内敌单体缓慢状态
マクシム	4	7	周围3格半径内敌魔法攻击(威力大)
れんぞくま	4	8	3回合内无需消耗SP即可使用任何其他技能



怪盗X(ヒーローX)			
技能名称	SP	习得Lv	效果
チョコっとX	1	1	以自身为中心的X方向攻击(不受陆行鸟朝向的影响)
チョコボキックX	1.5	2	攻击正面单体敌人(吹飞)
テレポートX	1	3	随机传送至同层另一个地点
さいみんX	2	4	正面3格内敌单体睡眠状态
カードハントX	2	5	敌人更容易掉落卡片
ぶんどりX	2	6	攻击并偷盗正面单体敌人(背包满时无法使用)
チョコダッシュX	3	7	自身一定时间速度增加
チョコビームX	7	8	正面6格贯通攻击(威力大)



合成系统

游戏的合成系统与"不可思议迷宫系列"相同，只要在迷宫中得到武器或防具后就能在锻冶屋中将它们进行合成。举个例子，假定首先选择的那个装备为装备A，且带有a点附加值，后选择的那个装备为装备B，带有b点附加值。则：

(装备A+a)+(装备B+b) → 装备A(a+b)

如果它们还带有刻印，则合成后的装备将会同时集成两者的刻印。不过需要注意的是，陆行鸟中每一个武器都有自己的附加值上限，如果达到了这个上限，就无法再进行提升了。另外刻印也有规定的数目，即使是同一种装备，也可能会有数量不相等的刻印槽。如果刻印满值了的话也是无法再进行合成的，必须通过"消除刻印"的选项将之前不需要的刻印消除后再进行合成。

莫古利商店和分支BOSS

在迷宫中玩家有时能看到绿色的传送点，站在上面就能传送到莫古利商店或是分支BOSS那里。本作的莫古利商店新增了合成商店，玩家可以在里面进行合成或强化，不过强化依然只能使用一次。

分支BOSS虽然看似随机出现，但也是有一定可循性的，固定的BOSS只会出现在固定迷宫的一个楼层范围内。想打哪个，只需要反复刷就可以了。它们通常都会掉落大量的JP水晶和金钱，有的召唤兽还能掉落召唤用的魔石。

关于希德

希德是NDS版新增加的要素，在主线剧情中必须有两次控制希德进行游戏。第一次是教学关卡，第二次是第五章的飞空艇素材收集。希德的迷宫是原创的，虽然敌人与陆行鸟部分相同，但能力却有很大差别。希德的主武器是枪，可以进行最远4格的远距离攻击。他不能使用魔法，但可以装备附带有特殊属性的子弹，当然子弹是消耗品。希德的特技只有A.R.T一种，即为三方向无属性大伤害，需要消耗全部SP水晶。除此之外，希德的SP水晶毫无用处。

比较有趣的是，希德可以通过收集素材来改造他身上的装备。只要能够找齐素材，一些看似毫无用处的垃圾装备也可以改造成强力武器。改造的地点是迷宫中随机出现的包包。需要注意的是，这些素材不会自动合并，你需要时不时手动整理一下背包来将它们整合到一起。

另外，希德除了身上的两件装备之外，其余的物品一旦死亡都不能继承下来，包括等级。开始新的挑战时，希德的等级也会被清零，有些类似于《风来西林》系列"。这就对玩家的操作要求较高了。





忘却时间的旅行

序章

希德是一位冒险家，为了达成祖父建造飞空艇的意愿而到各地去搜寻宝藏。一天，他打听到沙漠中的一座高塔中藏有能够驱动飞空艇的宝石。于是，他带上他的伙伴陆行鸟出发了。第一个迷宫是纯粹的教学关卡，这里就不累赘叙述了，大家按照教程操作便好。达到塔顶后，希德的老对手アムーリ出现并抢走了宝石。谁料此时一道光从天而降，把众人全都吸了进去，而光的另一头，却是一个时间夹缝中不知名的空间。

第一章

在市长的告知下，陆行鸟得知此地名为忘却时间之街，只要钟声响起，人们便可以忘记一切烦恼与忧愁，当然，也包括那些美好的记忆。正在聊天时，钟声敲响了，所有人都忘记了自己刚才所做的事，而希德也因此昏了过去。但陆行鸟似乎不受钟声的影响，正当它不知所措之时，一名自称希洛玛白魔道士出现，将陆行鸟和希德接回了她的牧场。安顿好希德之后，陆行鸟与白魔道士再次来到喷泉边会见市长。就在这时，天空突然变得漆黑，一块陨石从天而降，陨石中竟然包裹着一个婴儿。白魔道士非常喜欢这个可爱的婴儿，并将其称为拉菲艾洛。当钟声再次响起的时候，市长头疼欲裂，在它的头顶出现了一个记忆的漩涡，而拉菲艾洛却直接钻进了这个漩涡里。为了拯救市长并找回拉菲艾洛，陆行鸟也跟着钻了进去。

ゲイル市长の记忆　楼层：4

由于是第一关，难度很低。敌人虽然不至于秒杀，但如果灵活运用“《不可思议迷宫》系列”的技巧和《陆行鸟》独有的技能系统，想死是很难的。プリンS拥有分身技能，一旦它分身之后尽量退到支路上再打，不要站在房间中间，否则很容易被围攻。绿色的魔法阵可以回复陆行鸟的HP。



BOSS　タートル・S

本关BOSS是一只乌龟，它具有钝足的特性，也就是每2回合才能行动一次，十分好对付。具体战术是首先存好3个SP水晶再进入，来到它身边后连续使用三次特技攻击，之后打一下移动一步，这样BOSS就永远都攻击不到你了。通关后来到下一层，“ナイトの记忆”入手。

取回记忆的市长终于记起自己的身分，一番感谢之后，白魔道士带着陆行鸟和拉菲艾洛回到了农场。他们惊奇地发现，拉菲艾洛竟然可以吸收记忆的力量，以此加速成长。此时，躺在病床上的希德突然呻吟起来。看来只有采取同样的办法，取回他的记忆才行。

シドの记忆　楼层：7

本关敌人HP明显增加，所以千万不要吝啬SP，但注意最好保留一格SP水晶以防万一。フローターS除了能增加自身防御外还会使用催眠魔法，小心对付为好。长得像剑士的敌人スケルトンS会使用中毒攻击，建议使用技能快速解决。还有一些敌人会使

用减少饱腹度的攻击技能，推荐带上野菜防止饿死。在Wii版中，本关的2F和7F都是怪盗X的商店，但在DS版中将这两层取消变成连续的6个战斗楼层。流程中还可以捡到数量不少的宝石首饰，虽然可以装备，但没有任何效果，只能带出迷宫后卖钱了。

BOSS マンドラゴラ

BOSS是我们熟悉的敌人，不过这个洋葱头我们打起来没什么特别的捷径，使用普通攻击加技能的组合硬拼就行了，记得准备好回复HP和SP的药。胜利后シドの记忆入手。

第二章

希德恢复记忆后独自去探寻忘却之街的秘密了，而陆行鸟则在白魔道士的带领下四处参观整个街道。参观完各处设施之后来到右上角的矿山区，这里可以从道具商人ハリー那里花200元将道具包扩充(布の包)，之后每过几话剧情还可以回来再次扩充。全部准备好后与右边锻冶屋的芙蕾雅(フレイア)对话，此时钟声再次响起，芙蕾雅也失去了记忆。

フレイアの记忆 楼层：8

此战可以转换成骑士来进行攻击，这样就会比新手拥有更加出色的攻防性能。路上的野菜陷阱有时可以增加满腹度，而有时则会大幅减少满腹度，只建议在满腹度低且没有野菜果腹的时候试试运气。有一种敌人ボムS要格外小心，它们会使用自爆技能，效果等同于爆炸陷阱，直接减去陆行鸟1/2的HP。那种鸟型敌人ヴァルチャーS会使用加速技能，每回合行动两次，一旦发动，建议快速使用技能解决掉。在6层之后，玩家还能随机遇到敌人仙人掌(サボテンダーS)，它们通常带有大量JP水晶或者是金钱等好东西。不过它们一见你就会快速地逃跑，只有逼到死角后才能攻击。本迷宫中可以得到一种名为つや出しクリーム的道具，作用是给装备附加1点附加值，等同于锻造，好好珍惜使用。

BOSS ブラッディボーン

此BOSS是一个巨大的骷髅兵。如果是陆行鸟的职业是骑士的话使用技能パワーステッシュ可以100%造成吹飞效果。另外还有一个隐藏打法，补血道具ポーションが对它其实是能造成伤害的，只要朝它丢三个瓶子就能送它归西了。胜利后得到ナイトの记忆。

通过迷宫后恢复记忆的芙蕾雅想起了自己火之神宫的身分，锻冶屋也终于能使用了。如果在迷宫中捡到火のツメ和火のクラ的话建议以它们为基础合成出强力的武器和防具。与身边的白魔道士对话



后，在拉菲艾洛的带领下，两人一鸟来到了矿山前。此时奇迹发生，原本废弃的矿山在拉菲艾洛的召唤下竟然再度打开了。为了找出矿山的秘密，陆行鸟再次追逐拉菲艾洛而去。

炎の守护者 楼层：20

本迷宫第一次出现了传送点，当玩家达到第10层开启传送点后就可以传送出迷宫整顿，下次再进入时可以由传送点直接到达该层。推荐得到白魔道士后再来挑战，有了回复和增加物防魔防的技能会让战斗轻松很多。前几层战斗很简单，小心红色史莱姆(レッドマシュマロ)的分身和远程攻击技能就可以了。另外本迷宫还出现了被诅咒的装备，在得到了未鉴定的装备之后，千万不要贸然装备哦。分支BOSS也在本迷宫中第一次出现，如果没有做好准备就不要踩上绿色的传送点。达到10层后剧情自动将陆行鸟传送出迷宫，再次进入迷宫由传送点来到10层会遇到神秘的黑衣魔法师，她在警告了陆行鸟之后就消失了。

10层之后的敌人明显强大许多，特别是红色的蜥蜴(ヒートバジリスク)拥有两次攻击的技能，小心对付。15层之后会出现强大的恶魔(デーモン)，17层之后会出现更可怕的火龙，不过打倒后得到的EXP非常丰盛。绿色的传送点会出现莫古利商店，如果你白魔法师等级达到3或者拥有ワープの羽的话可以试着将摆在它身边的盗贼之魂给偷了。只要在偷盗后使用随机传送的技能或者道具传送到靠近楼梯口的地方，然后马上进入下层即可。具体的偷盗方法很多，不过这个

是最简单的，只需要一点运气成分。

到达20层后会得到增加SP水晶上限的道具，之后便是BOSS战了。

BOSS フェニックス

此关BOSS到底是守护兽级别的，比之前的几个难度高了许多。它会召唤出杂兵来干扰，首先干掉杂兵再使用冰系魔法或者是冰系的魔法书来对付为佳。如果是白魔法师，当然首先要加上物防和魔防了。BOSS的高速移动技能会在地上留下许多火焰，注意不要踩上去以免受伤。当HP降到一半以下后，BOSS会使用再生之炎补充。最后还会使出转生之炎消耗我方大量HP，抓住时机消灭它吧。胜利后得到召唤石，可以用它召唤出BOSS，不过只能使用一次。

分支迷宫

ローチェの记忆 楼层：4

迷宫限制 最高等级Lv10、无法携带道具、黑暗状态

本迷宫无法携带任何道具进入，如果你身上带有道具，则进入迷宫时会自动除去，出迷宫后再度返还给你，这比Wii版要方便多了。由于最高等级为10，所以当你通过フレイアの记忆之后就可以来挑战了。不要恋战是通过本迷宫的关键点，一旦看到有楼梯，就直接下楼，否则很难再绕回来。本迷宫所有道具都是未鉴定的，包括各种回复药，要喝了之后才能知道效果，不过数量倒真是不少。推荐职业还是防御力高的骑士。最要命的是黑暗状态下，命中率会变得很低，用技能来攻击的话能有效提高命中率。

BOSS ゴーストS×6、ブラッディボーン

虽然ゴーストS的实力很弱，但是7个一块儿上还是够呛。推荐打法是一上来就退到墙角边，这样最多只有3只ゴーストS能攻击到你。等它们围上来之后使用范围攻击的技能，比如骑士Lv2习得的“サークルブレート”就能一下消灭3、4个，轻松搞定。最后上来的那个ブラッディボーン会使用缓慢效果的诅咒技能，没什么好办法，使劲嗑药吧。基本上这时候你身上起码有10瓶以上的HP回复药了。胜利后得到白魔道士の记忆和ローチェの记忆，之后就可以使用白魔道士职业了。

マリスの记忆 楼层：4

迷宫限制 最高等级Lv10、无法携带道具

卖鱼者的记忆迷宫，建议在拿到黑魔道士或者白魔道士这两个职业后再来挑战。迷宫共三层，都只有一条直线，上面分布着敌人。第一层为史莱姆，第二层为冰魔和剑士，第三层则有一条火龙出现，第四层则是4个人鱼。如果是黑魔道士只要使用对应属性的多体魔法就可以轻松解决，如果是白魔道士，则使用回复血拼流，不断使用回复魔法即可撑过去。

第三章

终于来到了迷宫的尽头，陆行鸟发现了一个巨大的水晶和一枚巨型的卵。当拉菲艾洛从卵中爬出时，陆行鸟发现他已经成长为儿童的体型，并会开口说话了。回到牧场后希德决定再去居住区查询一下相关资料。为了找回跑丢的拉菲艾洛，陆行鸟和白魔道士一起来到了喷泉边，却看到喷泉的水变得漆黑浑浊。原来这是因为水之神宫的力量变弱的缘故，看来陆行鸟又要走一趟了。回到牧场，ステラ把一样物品交给陆行鸟，要它送给商店的咖啡厅。来到商业区右上角的咖啡厅，结果钟声再次响起，这次要进入可爱女仆的记忆迷宫中去了。



メーアの记忆 楼层：11

本关的敌人大多为水系怪物的S版（黑暗版），不过其弱点基本上也都为雷系魔法。5层以后会遇到恶魔的S版，其攻击力不高，但是会使用沉默技能，万一在沉默状态下被围攻可是会很惨的。

BOSS サハギン

大号版的青蛙依然是全属性魔法不吃，只有雷属性对其稍微有点作用，魔法师可能会战斗得很苦。建议使用战斗系的职业直接嗑药猛敲就行了。胜利后获得メーアの记忆和龙骑士の记忆。

恢复记忆的メーア想起了自己水之神宫的身份，将喷泉的水重新净化。此时去居住区左上角的レビア峡，在拉菲艾洛的魔力下，水之神殿从水底被召唤了出来。

水の守护者 楼层：30

本关敌人几乎全为水系，所以带上防水属性魔法的防具会比较实用。攻击魔法方面自然是选用雷系啦。由于许多敌人都会使用削减满腹度的技能，所以最好再带上一两颗蔬菜进入，做好持久战的准备。本关很阴险地出现了假楼梯，而且没有任何分辨方法，考验RP吧。来到第10层后可以获得学者の记忆，之后就可以使用学者了。调查水之封印，剧情自动转换到希德角度。

希德部分

迷の迷宫 楼层：3

希德莫名其妙来到了一个神秘的迷宫，在一台名为“阿尔法-24”的机器人的指导下，希德了解到了有关子弹、改造系统以及“A.R.T”系统的相关知识。来到迷宫最深处获得日记之后本迷宫就算通过。

陆行鸟部分

剧情换回陆行鸟的视角，从水之神宫那里得到水の腕轮后，就可以解开封印继续挑战水の守护者迷宫了。10层以后的敌人比10层前一下子难了许多，不但攻击力和HP提高了，会使用的技能也十分丰富。另外此地还有可能出现藏有大量道具的怪物屋，如果出现这种房间，在消灭完所有怪物之后千万要以攻击一下走一步的方式来探陷阱，怪物屋的陷阱数量相当多，弄不好中了落穴的话你就只能和满地的宝物说再见了。有一种名为ラミア的敌人会使用魅惑攻击，让你在短时间内处于混乱状态，小心丧命。到达第20层后神秘的黑衣法师再次出现并召唤出了4色エレメンタル，对付它们其实用普通攻击便够了。20层之后会出现オチュー，它们会使用各种异常状态攻击，最好戴上防毒首饰。像小车一般的怪物マジックポット会使用偷窃技能，只要将其杀死就能取回丢失的道具，不过很费劲就是了。最需要小心的是大部屋楼层，所有的怪物都会涌向你，这时候不合理利用道具、技能的话是绝对没有生还可能的……



BOSS リヴァイアサン

又是一个HP超高的BOSS，需要绝对的耐心。它的攻击有海啸、两回合连续攻击以及回复45点HP。前半部分很好打，但当其暴走之后会连续使用海啸和HP回复，往往等玩家好不容易接近它时，它又会用一个海啸直接把玩家推回去。所以近战系的玩家建议准备好减缓BOSS行动速度的魔法书，这样就比较好对付了。

分支迷宫

フローラの记忆 楼层：4

迷宫限制	最高等级Lv10、无法携带道具

此关使用骑士或白魔道士都可以。迷宫第一层为3个红色史莱姆与一个大型的白色史莱姆，别看敌人不多，要是分身的话还是挺要命的。退到墙角后再进行攻击比较稳妥。第二层的配置与第一层基本相同，只是把白色史莱姆换成了黄色，攻击力更高了一些。第三层为一个小黄色史莱姆王和一个黑色史莱姆，小黄色史莱姆王的攻击力很高，注意首先击破。最后一层简直是史莱姆大聚会，有一个黄色史莱姆王、两个蓝色史莱姆和两个红色史莱姆。首先还是老样子退到墙角，消灭小的史莱姆之后再主攻史莱姆王。由于史莱姆王的特性是每攻击一下就有一个小史莱姆分裂，所以在没有将其打倒前不要理会那成堆的史莱姆，最后再一面加血一面打消耗。胜利后可以在花店买到野菜。

ハリーの记忆 楼层：4

迷宫限制 最高等级Lv20、无法携带道具、满腹度0

很简单又不简单的一个迷宫，首先职业一定要选白魔法师，不停给自己补血，以抵消没有满腹度导致的每回合1点HP损耗。进入迷宫后的要点便是能不打则不打，直接找到下楼的楼梯冲至最后一层，看到道具都尽量不要捡，否则会死得很难看。BOSS是一个巨大化的恶魔，有白魔法师的补血和防御提升，打起来并不困难。胜利后可以购买到800元的新背包。

シャルロットの记忆 楼层：8

迷宫限制 最高等级Lv20、无法携带道具、HP上限1

本关是目前为止最困难的一个迷宫，由于只有1点HP，就意味着只要被别人碰一下就挂了。推荐职业毫无疑问只有远程攻击的黑魔法师一种。首先玩家要对每一个怪物的弱点属性十分熟悉，因为通常只有一次攻击机会。还是看到楼梯就下，注意5楼以后出现的冰怪弱点属性为火，铁巨人的弱点属性为雷。耐心是本关挑战的关键，一步一个脚印，千万不能使用B键快速移动，否则和敌人迎面撞上就只有重来的份。另外各地还有例如睡眠机关等致命陷阱，所以此关能否通过，RP也是必须的。最后的BOSS为巨大化的铁巨人，一枚雷魔法就可以送它上天。胜利后得到赤魔道士の魂，可以使用NDS版新增职业赤魔道士了。

ステラの记忆 楼层：4

迷宫限制 最高等级Lv15、无法携带道具

本关较为简单，没有什么太多的限制，只要消灭每一层的所有敌人即会出现楼梯。第一层为5个初期处于睡眠状态的ゴブリン，使用普通攻击即可将它们解决。第二层为8个，第三层为5个小ゴブリン和两个大号版的ゴブリン，第四层是一个ゴブリン王和一堆杂兵。不过实力都不是很强，建议灵活运用它们受到一定伤害后会逃跑的特性来打游击战，特别是最后一个ゴブリン王，几乎没有什么杀伤力。胜利后可以获得钓鱼用具，这样就可以到小川去钓鱼了。

ディットの记忆 楼层：5

迷宫限制 最高等级Lv10、无法携带道具

本关难度也不高，没有其他限制条件。敌人主要以各种属性的火球怪居多，只要找准属性，对付起来很简单。注意它们会使用自爆魔法，受伤后不要冒然前进。最后的BOSS是一个巨大的火球怪，HP、攻击力和防御力都相当高，没别的技巧，纯粹考验玩家的耐心了。胜利后药屋可以使用了。

第四章

吸收了水晶力量的拉菲艾洛成长为了少年，不过它的性格却变得忧郁起来，失去了幼年时的活泼。此时去矿山区可以花1000元买到大容量的背包。跟随拉菲艾洛来到喷泉边，他好像想起什么似的，拒绝白魔道士和陆行鸟靠近。此时钟声再次响起，白魔道士昏倒在地，幸亏芙蕾雅及时赶到，将白魔道士送回了牧场。

シロマの记忆 楼层：13

此关的敌人大多为水の守护者迷宫的S版，攻击力和HP都少许强化了一些。其中リザードS和クァールS会使用两回合攻击，最好远程就干掉，5层以后几乎全是它们。如果在水の守护者迷宫拿到了带有"眠"刻印的武器，此关将会简单许多。此外本关还能得到许多ヘイストの药，作用为速度加倍，对付那些可以两回合攻击的怪物是再好不过了。另外要小心飞龙的缓慢技能，中了此技能之后遇到クァールS几乎必死无疑，如果得到了带有缓慢无效特性的首饰就赶快装备吧。

BOSS リヴァイアサン

此BOSS的弱点为物理攻击和雷属性，虽然HP和防御力不高，但攻击力却惊人。如果没有增加物防的魔法或魔法书就等着嗑药吧，除此之外没什么特别好的方法。

胜利后得到了シロマ的记忆，原来白魔道士就是光之神宫。在光之力的照耀下，忘却时间之街又恢复了光明。在喷泉边，拉菲艾洛显得十分忧郁，他对白魔道士和陆行鸟道出了他的噩梦，之后便闯进了时钟塔，将一人一鸟关在了外面。此时，白魔道士突然想到了自己的魔杖就是时钟塔的指针，跟随她回牧场拿取之后，时钟塔终于打开了。这里就是光之神殿。

光の守护者 楼层：40

光之迷宫初期敌人不强，而且有许多仙人掌。它们虽然逃跑的速度快，但只要将它们逼到墙角消灭就可以获得许多超值的奖励。另外此地的敌人对元素魔法的抗性很高，建议使用近战系职业。10层之后是第一个BOSS。

BOSS リヴァイアサン

这头公牛的各项能力都很高，其陨石魔法能消耗陆行鸟90多HP，十分恐怖。没有什么魔法属性对其能有特效，普通攻击也只能消耗几十点HP，好在它不会施加什么异常状态，慢慢磨吧。注意它的顶击带有吹飞效果。



10层至20层的敌人除了攻击力和HP上升之外依然是那些特效。其中比较难缠的敌人是光エレメンタル，它除了使用暗属性和冰属性魔法之外，每回合只能消耗1点HP，也就是说需要攻击4次才能消灭。另外コカトリス会使用速度加倍的技能，需要好好计算一下伤害值再行动。20层之后的敌人HP突然猛增，几乎每个敌人都需要3回合以上才能消灭。如果你使用的是近战职业，那么建议先出迷宫将装备打造、合成后再重新进入。骷髅兵会召唤出光エレメンタル，不要疏忽了。不要吝啬魔法水晶，特别是近战系的职业，把消耗1点魔法水晶的基础攻击技当作普通攻击来用吧。到达30层时即会发生BOSS战。

BOSS クロマ

クロマ的HP不高，但她会使用所有的黑魔法，包括伤害极高的陨石魔法。另外她一旦受到攻击即会发动瞬移，近战系的职业可能会挨不少冤枉伤。当她HP降到一半时即会露出真身，这时她所使用的攻击全为各种属性的最高级魔法，如果没有专门的防御刻印或者是魔法防御术的话伤害都在100上下。最令人费解的是它即会使用黑魔道士的终极魔法大爆炸，又会使用白魔道士的终极魔法。这简直是违背《FF》世界观的设定啊。胜利后得到暗黑骑士の记忆。

30层之后的敌人攻击力普遍提升，特别是铁巨人的一击可以达到50左右的伤害，速杀是必须的。

BOSS アレクサンダー

此BOSS是有史以来最难的一个。它身边有两个杂兵，会帮助它回复HP或是加上各种防御法术，不过由于一旦消灭它们即会立即召唤出来，所以也可以不予理会。BOSS本体会使用神圣审判，其攻击力超百，范围为本体正前方直线，所以最好从侧面进攻。另外如果看到其朝天发射激光，则必须移动一步，否则陆行鸟原先所站立的位置即会受到光线攻击。当BOSS身体变红，也就是残余HP不多时需要尽量回复满HP，它的必杀技伤害能达到250以上，秒杀玩家是很正常的事情。

分支迷宫

ダードラーの记忆 楼层：5

迷宫限制 最高等级Lv30、无法携带道具

没有其他限制的迷宫，需要小心的敌人为トンベリ，也就是我们所熟知的菜刀王，它的攻击需要1回合蓄力，如果被其击中将会损失将近一半的HP。本关有许多学者のめがね，可以通过它们来鉴定身上的道具，当然如果你本身就是学者，那就不需要这个玩意儿了。最后一层迷宫为大部屋，要做好被围攻的准备。通过后即可使用咖啡厅的老式收录机了。陆行鸟每踹一脚(汗)，其发出的歌曲都不相同。

ロディの记忆 楼层：4

迷宫限制 最高等级Lv30、无法携带道具

本迷宫的难点在于两边都有敌人夹击。第一层推荐向右走，先清光所有的菜刀王拿到回复道具再解决左边的乌龟。第二层推荐向左走，右边有一条难缠的暗龙，如果是白魔道士的话可以使用光魔法解决。第三层左边是一堆蝙蝠和一条骨鱼，右边则是一只火山龟，火山龟的防御力很高，不过行动迟缓，如果你是黑魔法师的话可以先用冰魔法敲掉。左边的蝙蝠会使用加速魔法，骨鱼的弱点是雷属性。第四层非常困难，左边是一只大菜刀王，而右边则是一只大骷髅兵。如果你是魔法系，推荐先攻击骷髅兵，封掉其缓慢魔法后使用火系魔法攻击几回合就可以干掉。如果你是物理系，则先攻击左边的菜刀王，建议打三下就

退一步，否则中了会心就是100多的伤害了。至于回复系的嘛，拼命加血吧……

クレアの记忆　楼层：4

迷宫限制　最高等级Lv30、无法携带道具

本迷宫全部都是各种大小的怪物屋，如果你真刀实战的话几乎没有任何胜算。推荐快速打法为使用能够回复HP的职业，比如白魔道士、学者和赤魔道士。进入迷宫后直接奔向楼梯，不要理会任何一个怪物，哪怕是它们攻击你。沿途的道具也不要捡，反正都带不出去。如果离楼梯较远，可以加一个防御魔法或中途回复一次HP，运气好的话这是所有分支迷宫中最简单的。胜利后得到踊い子の记忆，可以使用舞娘这个职业了，Wii版可是直接输密码就能得到的啊。

ヴォルグの记忆　楼层：7

迷宫限制　最高等级Lv60、无法携带道具

本关在第四章是别想挑战了，建议留到通关后。关卡全为BOSS战，分别为乌龟、铁巨人、杀人豹、菜刀王、蜥蜴人和恶魔。它们的打法与迷宫中的分支BOSS基本相同，这里就不提了，只要等级达到60，应该是没有问题的。胜利后得到忍者の记忆。

第五章

当光之封印解开之后，一切终于真相大白。原来，拉菲艾洛是忘却时间之街的暗之神兽，由于其能量的暴走，四大神宫合力将其封印了起来，而封印的代价就是所有人都忘却自己的记忆。白魔道士的姐姐也就是暗之神宫为了不让封印被解开，极力挽救着陆行鸟所犯下的错误，不想最终拉菲艾洛还是恢复了力量，暗之神殿复苏了。在计时塔顶，暗之神宫为了保护白魔道士不幸受了重伤，看来只有陆行鸟自己才能挽救它所犯下的错误了。不过想要到暗之神殿，必须依靠飞空艇，还是得借助希德的力量才行。

第五章开始后，玩家可以从矿山区的商人那里花2000元买到最后的背包。之后来到矿山区与希德对话，进入希德部分。

希德部分

古代の遗迹　楼层：30

希德的迷宫有一种特殊的机关，只要攻击它，下一回合便会爆炸。不同颜色的机关有不同的能力，红色机关会产生爆炸伤害，蓝色机关是各种异常状态效果而绿色机关则可以回复HP。灵活运用这些机关会使战斗简单许多。需要注意的是，希德部分一旦死亡将会失去所有的等级和道具，仅仅保留身上的装备，也就是说我们千万不能挂。前20层相当简单，几乎没有难度。但20层之后难度剧增，敌人的HP在两次改造的枪下能挨4次，而部分敌人只需两下就可以将希德送上天。所以步步为营，多多利用希德远距离攻击的特性在敌人接近前即将它们消灭是最佳的办法。25层之后需要注意石头人和铁巨人。前者拥有2次攻击的特性，后者一击就能使希德伤害过半。其实希德的等级够用就行，大多时候升级只是用来加血。所以不用太贪图练级，反正下一个迷宫也不继承，能直接逃到30层那当然是最好啦。

成功找齐飞空艇的所有配件之后，希德却发现缺少了核心动力部分。此时黑陆行鸟找到陆行鸟，原来アムーリ的失忆症加重了，无奈之下只好求助于之前的死敌。

陆行鸟部分

アムーリの记忆　楼层：5

迷宫限制　最高等级Lv35、无法携带道具

第一层是一个巨大化的ラミア，其HP约有500，推荐使用魔法系职业，很好解决。第二层是9个巨大化的铁巨人和一个菜刀王，声势特别浩大。其实只要找准属性，不要被包围就能快速消灭，只是菜刀王有些棘手，不过铁巨人留下的药也足够磕上一阵了。第三层是一个巨大化的恶魔和一个巨大化的蜥蜴，由于地形优势，分别消灭即可，千万不要让它们跑到一块儿了。第四层有4只会两次攻击的巨大化豹子，好在它们的HP不多，仅为100左右。第5层分别是三个水产动物，其中蛤蟆是最难对付的，留到最后消灭。此关总体难度比较高，需要耐心挑战，算准每一步再行动。

恢复记忆的アムーリ又变回了从前那幅不可一世的女王模样，不过这次似乎发生了一些微妙的变化。来到市长的家，希德正在翻阅飞空艇动力的相关书籍，不想アムーリ却主动将游戏开头抢到的宝石送回了他手里。如获至宝的希德立刻跑回了矿山区，建造飞空艇最后的困难也终于解决了。来到矿山区的锻治屋旁，希德早就等在那里了。可惜飞空艇太小，只能坐下一人。自己闯下的祸当然要自己解决。陆行鸟趁希德不备，一脚将其踢翻，独自驾驶飞空艇来到了暗之神殿。

暗の守护者

楼层：50

本关是正篇最后一个迷宫了，如果你对自己的实力没有信心，那还是先到之前的迷宫练练级吧，光之迷宫30层以下是比较适合的练级场所，推荐40级之后再来。另外，除了等级，一套完美的装备也是必要的，务必要把自己的武器和防具升满。首饰方面依然推荐佩戴缓慢无效的首饰，毕竟这是最要命的异常状态了。此处的敌人都是游戏之前出现过的，只是能力上有所差别，招式完全相同，这里就不多累赘叙述了。

BOSS イフリート

10层的BOSS是我们所熟悉的伊夫里特，使用水之神殿的BOSS召唤兽能够快速搞定。如果你没带召唤魔石，那也可以采用普通战术来解决，只不过需要小心他那夸张的攻击力，基本都是百位上下的。

BOSS シヴァ

20层的BOSS也是我们所熟悉的冰女神——希瓦。她会使用大面积撒冰攻击并同时进行高速移动。建议挑战等级为45级左右，最好加上抗冰的刻印或是魔法防御的法术。

BOSS ラムウ

30层的BOSS拥有多面的特性，如果身体出现了蓝色十字的标志，表示此时物理伤害已经对其无效了，必须等待回合经过或是使用魔法进行攻击。出现绿色十字则正好相反。

BOSS バハムート

这个家伙是谁恐怕没人不认识吧，大名鼎鼎的巴哈姆特可是没那么好对付的。它除了暗影冲击降低玩家的攻击力外，还有一招激光，可以直接秒杀防御力和HP不够的玩家。其杀伤力与临死时的必杀技不相上下。使用最高级别的白魔法对它可造成较为可观的伤害值。

胜利后一直来到49楼，整顿完毕接下来就要开始最后的BOSS连战了。建议把首饰换成锁足无效，并准备好大量的凤凰之尾，至于原因下面会说明。

BOSS ラファエロ

拉菲艾洛的第一形态由于受到正义的牵制，显得比较简单。不过对于魔法系的职业来说，削减SP的攻击还是很要命的。当他突然急退时需要立刻横向移动，否则下一回合他就会使出致命的返身一击。消灭第一形态后陆行鸟的HP和SP都会补满，所以不用急于回复。拉菲艾洛的第二形态比起第一形态有着本质的突变。大范围魔法攻击的伤害通常都在200左右，如果其近身并作出一回合蓄力动作，一定要避开，否则会被秒杀。建议时刻保持在使用凤凰之尾后的复活状态，特别是在BOSS红血之后，如果没有锁足无效的首饰，一定会被其锁定后秒杀，无论你级别再高都没有用。撑过最后的挑战接下来就是动听的主题曲与制作人字幕了。

看完制作人字幕，游戏会自动储存一个存档。只要读取这个记录就可以进入第六章。在此章中，玩家可以挑战高达99层的迷宫，收集强力道具。另外希德部分也可以继续进行，还有更高级的挑战在等着你。



如果不当它是一个移植作品的话，本作的素质和耐玩度的确很高。不过要是你玩了Wii版，就会对它那些缩水的处理十分恼怒。本来感人的场面换成了平淡无奇的CG图片，实在是很无奈。另外，希德部分放在正篇而不是隐藏要素中实在是一个败笔，这个半成品式的鸡肋设定并不是所有人都想去挑战的。



在玩家间被昵称为"御姐城"的本作发售时受到了广大玩家的关注，其一大原因是因为女主角夏诺娅那令人眼前一亮的形象。以女性作为主角的例子在系列的历史中并不多见，本作的各种系统也和以往有了不小的改变，这些变化让我们看到了制作者求新求变的精神。在拿到本书时，想必各位玩家已经把本作的一周目玩得差不多了吧？考虑到这个因素，这次的攻略就以美版的Hard Lv1难度为准，BOSS解说也以无伤通过为前提，希望能给奋战中的玩家一点帮助。由于普通难度和困难难度的流程上完全一致，如果你玩的是普通难度，那也同样可以参照这篇攻略来玩！

悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印

推荐度 B

恶魔城 被剥夺的刻印

恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印

NDS	Konami	A・RPG	2008年10月23日	日版
	1～2人	512Mb	5250日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 盲先知

美编 Yangyu

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统介绍

操作

←、→	人物左右移动
↓	蹲下
↑	吸收刻印
Y	确定（菜单中）、主刻印攻击
X	副刻印攻击
B	取消（菜单中）、跳跃
A	确定（菜单中）
L	疾退
R	发动辅助刻印
START	暂停并开启菜单
SELECT	切换上屏显示地图/状态
↑+Y或X	发动合印攻击
↓+B	滑铲
A+L或R	切换装备的刻印

菜单



菜单项	说明
Glyph	查看、调整刻印
Equip	查看、调整装备
Relics	查看魔导器的作用
Use Item	使用回复类物品、查看其他物品
Villagers	查看救出的村民和接受的委托
Guides	查阅刻印、物品和敌人图鉴与用语辞典
Map	查看已经完成的地图
Config	可以进行音量、按键、配音语言的调节
Suspend	中断游戏。中断存档在读取一次后就会消失

刻印系统

系列中全新的系统，可以看作它把以往的武器系统和战魂系统结合了起来。在游戏中玩家可以找到或打出一些漂浮在空中的刻印（Gryph），按住↑键不放就可以花一点点时间将其吸收归为己用。注意在吸收的过程中如果做出其他动作或被攻击就会被打断，所以在吸收时最好确保自己的安全，如果成功吸收一个刻印将会回复10的心数并提升所有熟练度1点。获得各种刻印后，将其装备再按相应的键就可以发动。游戏中的刻印大致分为三类。其一是武器刻印，发动时基本都是物理攻击的效果，其攻击力与STR值有关。其二是魔法刻印，发动时则是魔法攻击效果，攻击力与INT值有关。这两种刻印都是按X键或Y键发动的。第三种刻印按R键发动，可以起到各种辅助效果，如召唤佣兽、增加能力、变身等。发动所有刻印都会消耗MP，所以玩家即使是用剑连砍也有可能耗尽MP，好在游戏中MP回复的速度超快，玩家只要略停一下攻击MP就会很快加满。



▲吸收刻印时是毫无防备的。

TIPS

按系列的传统，在二段跳后按↓+B可以发动飞踢。虽然攻击力不算高，但是速度很快，可以用来回避。踩到敌人的话还可以再次跳起，可以到达一些较高的地方。

在主、副刻印都装备的情况下，按↑+Y或X可以发动合印攻击（Glyph Union），合印攻击会消耗心数，但是通常威力和攻击范围都比较大，对付一些难缠的敌人时很有用。另外，合印攻击的效果是根据玩家当前装备的两种刻印而定的，例如装备了两种投斧的刻印后，合印攻击就是巨大的斧头。一般装备同种武器或魔法都会有特殊的合印攻击，武器与魔法、各种魔法之间也会有一些特定的组合，像是光魔法与暗魔法的合印攻击就是秒杀BOSS的利器。


▲纵斩剑的合印攻击范围极大。

属性系统

在查看敌人状态的时候可以看到下方有一个个图标，这里表示的是敌人的属性耐性与弱点。本作中的属性共分为物理、魔法和状态三种。红色图标表示此属性是敌人的弱点，蓝色的图标则表示敌人对这种属性有抗性。本作中属性相克的伤害达到150%，而有耐性时伤害只有25%，所以在对付敌人时一定要从它们的弱点下手。在对付一些攻击力很强的敌人时，可以通过购买属性抗性头盔来防止受到大的伤害。另外，在游戏菜单的右下方可以看到主角各攻击属性的熟练度，用某种属性杀死一个敌人后，这种属性的熟练度就会得到提升。熟练度提高后此属性造成的伤害也会随之提高。

	图标	说明
物理属性		打击
		斩切

	图标	说明	图标	说明	图标	说明
魔法属性		火		电		暗
		冰		光		

	图标	说明	图标	说明
状态属性		中毒		石化
		诅咒		

异常状态一览

敌人		主角	
中毒	攻击力减半，受到伤害两倍	中毒	HP逐渐减少，STR、INT和MND数值降低75%
诅咒	动作变慢	诅咒	MP强制减为0
石化	无法行动，受到伤害两倍	石化	无法行动，受到伤害两倍，可以通过按键挣脱

关于宝箱


▲刷宝箱是本作非常让人头疼的一个要素。

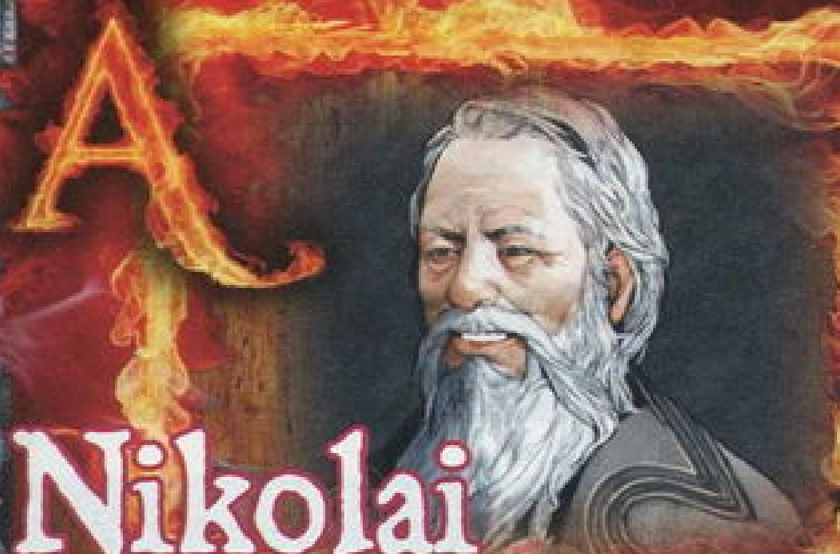
和以往直接把物品扔在地上不同，本作中玩家可以获得的道具被装在各式各样的宝箱中。宝箱大致分为几种：最常见的木质宝箱，可以拿到一些普通道具和各种素材，在离开场景一段时间后它还会刷新。其次是红色宝箱，里面一般藏有加上限或是其他珍贵的物品，一定不能错过。黄色的宝箱比较少见，里面是流程必备的魔导器。蓝色的宝箱是隐藏宝箱，一般要达成某些特殊条件才会出现，如在特点地点蹲下、击败特定敌人等，后期可以得到一顶提示其位置的帽子。最后一种宝箱是闪光的绿色，一般都装有稀有的物品，会随机出现在木质宝箱的位置，其出现几率和主角的LCK值和玩家的RP有关，当然也有另一顶帽子可以提升其出现的几率。

TIPS 按L+R+START+SELECT可以快速重启游戏，追求无伤的时候可能会经常用到这个操作吧（笑）。

村民与委托

在游戏前期，玩家可以在流程中救出被师兄带走的村民。这些村民一般被藏在一些比较隐蔽的地方，有几名还是不太好找的。不过是否找齐村民对游戏的流程影响很大，如果在与师兄对决前没有救回村民的话，夺回了三个究级刻印的夏诺娅就了解不到事件背后的阴谋。在德拉古拉灵魂容器前发动了终极合印后她就失去了生命……为了避免就这样GAME OVER，请参照流程中的地图来解救全部十三名村民。除了神父与杂货店老板外，其他村民在回到村子后都会委托夏诺娅去做一些事情。虽然这些委托和主线剧情毫无关系，不过如果不做的话玩家就会发现村子的商店里几乎什么都没得买，必须在完成一些委托之后店里才会有相应的物品出售。下面就列出村民们的委托方便大家完成，这里村民名字前的字母与地图中的相对应，玩家可以找到他们在迷宫中的被困地点。





所在地点：维格村

委托：无



所在地点：卡里达斯海峡

委托：无



所在地点：监狱岛

委托1：寻找在初期场景的宝箱中很常见的药草（Sage）。

委托2：寻找在初期场景的宝箱中很常见的甘菊（Chamomile）和芸香（Rue）。

委托3：寻找药草和曼陀罗根（Mandrake Root），曼陀罗根在阿吉拉沼泽中的64号敌人曼陀罗身上可以刷到。

委托4：寻找药草和人鱼之肉（Merman Meat），索莫纳斯暗礁里的45号敌人会掉落人鱼之肉。

TIPS 本作的联机内容包括了物品买卖和竞速两种玩法。买卖物品就不解释了，竞速是将两位玩家放在设计好的关卡中，在完成之后比较两位玩家得分的高低。

D Laure



所在地点：泰摩山脉

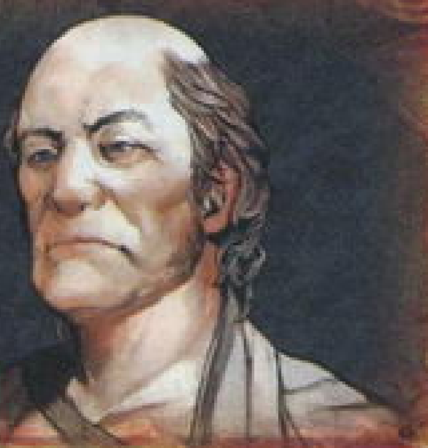
委托1：寻找天青石（Lapis Lazuli），在初期几个场景的宝箱中很常见。

委托2：寻找红、蓝、绿宝石各一块（Ruby、Sapphire、Emerald），在中期几个场景的宝箱中随机出现。

委托3：寻找钻石（Diamond）和缟玛瑙（Onyx），在恶魔城、大洞窟和训练堂的宝箱里随机出现。

委托4：寻找紫翠玉（Alecandrite），在通过大洞窟后的宝箱中随机出现。

E Eugen



所在地点：灯塔

委托1：收集3块铁矿石（Iron Ore），在初期场景宝箱中随机出现。

委托2：收集3块银矿石（Silver Ore），恶魔城中的80号敌人铁罐人会掉落。

委托3：收集3块金矿石（Gold Ore），恶魔城中的80号敌人铁罐人会掉落。

F Aeon



所在地点：监狱岛

委托1：寻找盐（Salt），在卡里达斯海峡中的17号敌人会掉落。

委托2：寻找杀人鱼之肉（Raw Killer Fish），同样在卡里达斯海峡中的21号敌人杀人鱼会掉落。

委托3：寻找美味的肉（Tasty Meat），在进入恶魔城的第一个存盘点正上方有三个血骷髅的房间里，破坏墙壁得到。

G Marcel



所在地点：泰摩山脉

委托1：拍摄87号敌人洞穴巨魔（Cave Troll）的照片，在泰摩山脉可以找到一只。

委托2：拍摄65号敌人蝙蝠马（Jersey Devil）的照片，在阿吉拉沼泽入口处就有很多。

委托3：拍摄59号敌人雪人（Yeti）的照片，在泰摩山脉可以找到。

H George



所在地点：骸骨洞穴

委托1：找来棕毛（Horse Hair），在泰摩山脉中的29号敌人梦魇会掉落。

委托2：用留声机录下修道院中5号敌人女妖的叫声。

委托3：找来黑墨水（Black Ink）和羽毛（Eagle Feather），黑墨水由卡里达斯海峡的20号章鱼怪敌人掉落，而羽毛在奥布利文山脊63号敌人飞鹰身上出现。

TIPS 游戏的美版和日版可以联机对战，如果是用烧录卡的话就会发现它们连存档都是通用的……

I



Serge

所在地点：索莫纳斯暗礁

委托1：在有限的时间内找出他躲藏的木桶，破坏村子里的木桶来寻找。
委托2：在奥布利文山脊刷出61号敌人猫头鹰的刻印，在发动刻印后和他对话即可。
委托3：和他玩捉迷藏，村子会变一片黑暗，要根据他的声音提示来寻找。

K



Monica

所在地点：卡里达斯海峡

委托1：收集5捆棉线（Cotton Threads），在初期场景的宝箱中会随机出现。
委托2：收集5捆丝线（Silk Threads），在崔斯提斯通路的56号敌人蜘蛛女会掉落。
委托3：收集5捆毛线（Cashmere Threads），在神秘洋馆的70号敌人白佛摩尔会掉落。

J



Anna

所在地点：索莫纳斯暗礁

委托1：在崔斯提斯通路中的一颗树顶找到小猫。
委托2：在卡里达斯海峡的沉船中捉到老鼠。
委托3：在泰摩山脉随机出现的绿色宝箱中获得金绿玉（Chrysoberyl），找Laure对话后，把得到的猫项圈交给Anna。

L



Irina

所在地点：崔斯提斯通路

委托1：消灭30只泰摩山脉里的24号敌人乌鸦。
委托2：消灭10只崔斯提斯通路的62号敌人狼人。
委托3：消灭大洞窟最深处里的104号敌人僵尸。

M



Daniela

所在地点：巨人寓所

委托1：到灯塔的最顶端，用素描本（Sketch Book）画下那里的风景。
委托2：到崔斯提斯通路的瀑布处，用素描本画下那里的风景。
委托3：到奥布利文山脊的最深处，用素描本画下那里的十字架。

TIPS 在选择物品或刻印时可以按住R键再按方向键，能使光标快速移动。

剧情流程攻略

序章

研究介绍

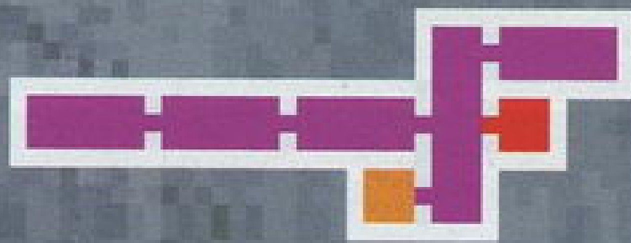
自从很久之前开始，邪恶之主德拉古拉伯爵一次次地复活，给人类带来了恐惧。每次伯爵复活时，贝尔蒙特一族都会手持圣鞭与其战斗。因为他们的力量，人类才能避开黑暗，得以繁衍下去。但是在十九世纪初期，由于失去了这抵抗黑暗的惟一力量，当权者开始探寻新的对抗德拉古拉的手段。我们，伊克莱西亚，就是这是所出现的“手段”之一。许多组织都为了这个目标而建立，他们不断研究、学习。这些探索全部失败了，没人能得出任何让人满意的结果。但是在这个时候，伊克莱西亚的领导者巴洛维取得了令人惊讶中进展，足以与德拉古拉相抗衡。

在伊克莱西亚教会里，夏诺娅正准备去接受植入究级刻印“多米纳斯”（Dominus）的仪式，本该去执行任务的阿不思突然出现在她的身边。原本被选作多米纳斯受体的阿不思在听说这个消息之后非常惊讶。他极力反对夏诺娅接受多米纳斯，但夏诺娅已经坚定了意志，要接受多米纳斯，成为“除恶之剑”。在与组织的领袖巴洛维回合后，他开始了让夏诺娅接受多米纳斯的仪式。仪式完成后，她就可以使用究级刻印的力量来对付德拉古拉。不过正在夏诺娅吸收究级刻印之时，阿不思突然闯入打断了仪式，并掠走了多米纳斯。由于仪式的失败，夏诺娅失去了记忆并昏倒在地……

几周后，恢复了的夏诺娅在师傅的帮助下，草草学习了基本的战斗方法就踏上了旅程——寻找阿不思并追回被夺的刻印的旅程。

流程要点

和阿不思（没错，他确实和某魔法学院院长重名）对话后向上走，在最上方的房间中发生剧情。之后会进入刻印系统的基本教学，按照师傅的话和屏幕上的提示一步步来过就好。教学完毕后，在右边的房间中会与几个骷髅勇者进行实战练习，敌人会向正前放发射魔法，只要蹲下就可以躲开。完成之后再度发生剧情，这时候就可以先在对面的门里存一下盘，然后离开教会。



伊克莱西亚教会

- 红色：存盘点
- 蓝色：传送点
- 黄色：出入口
- 绿色：隐藏房间
- Λ 字母：村民位置

维格小村

在教会附近，有一座已经废弃了的修道院，这里被各种魔物盘踞，夏诺娅在战斗中也不断熟悉了自己的身手。在修道院的最深处，夏诺娅遇到了阿不思。他不仅不接受让他回教会的命令，更是向夏诺娅发动了攻击。在他离开后，夏诺娅捡到了一张他掉下的地图，上面标出了一个小村庄的位置。按着地图来到了维格村，夏诺娅看到一位老人被困在刻印产生的停滞晶体里。在吸掉刻印解救出老人之后，这位神父告诉夏诺娅，一名男子带走了12名村民，他的目的是一个叫“监狱岛”的地方。

TIPS 游戏中可以收集到一些唱片，这些唱片可以改变背景音乐。老玩家听到这音乐是不是已经泪流满面了呢？这些音乐其实都是初代恶魔城的音乐，连音质都几乎一样（=_=）。

流程要点

从教会出来后前往修道院（Monastery），这里骷髅和斧装甲的配合攻击不易躲避，可以先拉开距离，利用它们不同的移动速度来逐个击破。另外一些场景不断出现的蝙蝠可以用攻击范围较大的纵斩剑来对付。在一处高台下可以吸收到磁力刻印，在按R键发动后，夏诺娅会吸附到场景中磁石上。这时如果按方向键可以拉动夏诺娅，松开后她就会向反方向弹出很远，利用这枚刻印我们就可以到达一些较高的地方。这里左上角的房间中有一个增加HP上限的道具不要错过。在不断再生的砖块处把刻印吸收再打完砖块，可以得到一个戒指。砖块刻印有石化效果，对之后的攻关帮助很大。在最深处战过BOSS，再与师兄谈话后就可以前往维格村（Wygol Village）。在村子里吸收掉困住神父的刻印并发生剧情后，就可以离开村子前往监狱岛了。在村子里有几个箱子，里面会有牛奶、肉等回复道具，虽然回复效果不明显，但在初期也算聊胜于无，每次回村子的时候记得搜刮一下。



BOSS醒目　Arthroverta

HP：700

弱点：斩切、火　|　**耐性：打击**

BOSS的攻击手段一共有三种。最常用的是自己团成球状在地上滚动，玩家吸附在房间上方的磁石上就能躲开。第二种攻击是伸出双爪向前砸，及时退后就不难躲避。最后，BOSS会瞄准玩家所在的位置吐网，这些网只要用武器打掉就毫无威胁。最保险的打法是吸附在左边的磁石上，并把夏诺娅拉到屏幕最左上角，BOSS吐网以外的攻击都打不到这里，玩家可以用投斧等武器慢慢虐待它。



▲用投斧消掉BOSS的网，这里就是绝对安全的。

初取刻印

“阿不思！”通过了一片魔物盘踞的森林，又度过了大海，在监狱岛深处夏诺娅再次遇到了自己的师兄。

“真让我惊讶，夏诺娅。”阿不思仍是一副不紧不慢的态度，“我为你准备了一件礼物……”说着话，他竟然拿出了三个究级刻印之一！“多米纳斯，这就是你要的，对吧？来，把它拿去。”

虽然不知道阿不思在盘算什么，但夏诺娅还是上前吸收了刻印。“这确实是真正的多米纳斯，你这样做有什么目的？”

“我明白了……这么强大的力量，它的的来源想隐藏也藏不住吧……”阿不思若有所思。

“多米纳斯的来源？什么意思？”夏诺娅追问道。不过阿不思显然没在意她的问题：“意思就是我的做法是正确的，亲爱的夏诺娅。”

夏诺娅再次要求师兄回到教会，可是阿不思却告诉她，自己有着自己的角色，再也不会让巴洛维随意使唤了。说着，他便消失在夏诺娅面前。虽然惊讶于阿不思控制刻印的能力，但夏诺娅依然继续着寻找其余两枚刻印的脚步。

TIPS 和之前几作相同，本作中的刻印、物品和敌人图鉴和地图都有完成率表示，考虑到主角夏诺娅那低到可怜的运气成长（她本身确实命运多舛）和敌人极低的掉落率，想“完美”的话估计要下一番功夫狠刷了……

流程要点

到监狱岛（Minera Prison Island）的路上还要经过两个其他的场景：卢瓦斯森林（Ruvas Forest）和卡里达斯海峡（Kalidus Channel）。卢瓦斯森林的地形只有一条直线，不过这里空中会有飞骷髅、蝙蝠和美杜莎头的干扰，地上也有大量魔物，建议用一只手装备投斧来排除空中的各种干扰，另一只手则用普通的武器刻印来对付地面上的敌人。一些像是亡灵法师、骷髅士兵等没有远程攻击能力的怪物可以不予理睬，从它们头上跳过去即可。卡里达斯海峡的地图虽然复杂，但是夏诺娅现在还没有潜水的能力，所以只要在海面上一路向右走就可以了，途中还可以救下杂货店老板，以后就可以回村子购物了。这里同样建议装上投斧来对付会飞出水面的刺鱼。

由于监狱岛刚一进入就是BOSS战，所以最好在进入前先回村子补给一下再存个盘。在BOSS后面的场景中会有探照灯的灯光来回移动，如果碰到的话会有一只很强的怪物出现。在这里的存盘点附近有很多长矛兵，它们身上很容易出现的长枪刻印攻击力不俗，距离也长，推荐刷一个备用。这个场景最头疼之处是地下的几处闸刀机关，要耐心等待机会才能通过。如果没把握的话可以用这里最左边的传送点先回村子存个盘。在和阿不思对话过后，走廊的最右端房间中有一位村民等待着夏诺娅的解救。从监狱岛地图的最右边出去之后就会出现新的场景。

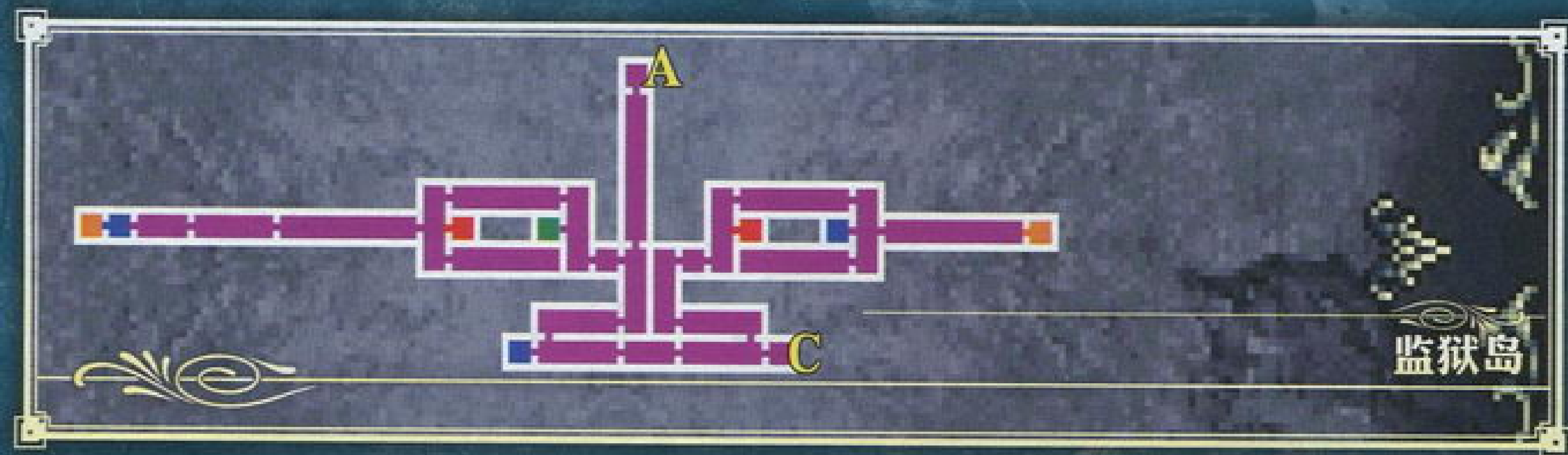
BOSS醒目 Giant Skeleton

HP：800

弱点：打击、火、光 | 耐性：冰、暗

BOSS的攻击手段一共有三种。最常用的是自己团成球状在地上滚动，玩家吸附在房间上方的磁石上就能躲开。第二种攻击是伸出双爪向前砸，及时退后就不难躲避。最后，BOSS会瞄准玩家所在的位置吐网，这些网只要用武器打掉就毫无威胁。最保险的打法是吸附在左边的磁石上，并把夏诺娅拉到屏幕最左上角，BOSS吐网以外的攻击都打不到这里，玩家可以用投斧等武器慢慢虐待它。





血之谜

从监狱岛离开后，夏诺娅登上了附近的灯塔寻找阿不思的踪迹。在穿过了海峡、越过了山脉之后，终于，在一个满是骷髅的诡异洞穴最深处，夏诺娅看到阿不思正面对着一个被停滞晶体困住的村民。

“放开那个人，阿不思。”夏诺娅平静地说道。

“如你所愿，亲爱的。”阿不思转过身，“我已经完成了我的工作，他现在归你了。”

“为什么要把这些无辜的村民卷进来？”

“是吗？没关系的，亲爱的夏诺娅。等我的计划完成你就明白了。”阿不思仍是一副故作神秘的样子，说完话他就消失了。

夏诺娅上前救下被困的村民，他告诉夏诺娅，阿不思抽取了他的一点血样，并没有对他造成什么伤害，这让夏诺娅十分不解。回到村子里，神父告诉夏诺娅，阿不思还抽取了村子里人们的血样。他到底要做什么？

TIPS 在商店里疯狂购物就可以拿到VIP卡，所有道具八折优惠，还是很实在的。

流程要点

从监狱岛的右端出来后地图上就会出现灯塔（Lighthouse），这里只有一场BOSS战，没有其他敌人。下方出口处可以救下一位村民，之后拿到可水中行动的魔导器。进入卡里达斯海峡就会发现这里的地图多了一个新的出入口，从这里进入后就会开始在水下的活动。这里的敌人虽然不多，但夏诺娅的行动会因为水的阻力而变得十分缓慢，所以在回避敌人攻击时可能会比较吃力。在海峡中有两处被巨石堵住的地方，需要玩家把附近的炸药桶运到巨石附近，再用攻击引爆。运输炸药桶的方法就是拿身体去顶，真不知道这谜题是怎么想出来的……





BOSS醒目

Brachyura

HP：1800

弱点：打击、电	耐性：火

大螃蟹是本作中最缠人的BOSS之一，与它的战斗共分为三个阶段，在它受到一定程度的伤害之后，它就会变红，再受到伤害它就会愤怒地把天花板打碎。这时玩家必须立刻向上攀登直到上一层天花板处进入下一阶段。如此往复三次后，再登上灯塔最高处的电梯就能直接压死大螃蟹。由于在每个阶段中BOSS的动作、位置有微妙的区别，下面分阶段分别来讲解BOSS的打法。

第一阶段，玩家刚刚进入BOSS房间就要快速向上移动至最高处，并站在上层平台。这时BOSS有两种攻击方式，其一是用右边的大螯向上大范围挥击，站在上层平台的最右端或蹲在下层左端都很安全。第二种攻击是向左上角或右上角吐泡泡，具体位置会视玩家所处的位置而定。由于出招前BOSS会把头歪向要吐的方向，玩家立刻向相反方向移动即可。在受到一定伤害后BOSS会变红，这时它会做一个双螯交错的动作，如果玩家还留在下层平台的话就会被挂到。在发怒之后，BOSS的挥击会连出三次，并且会击中天花板，而攻击的位置同样视玩家的位置而定。虽然BOSS的攻击我们可以蹲在左下平台处躲过，不过三次攻击结束后BOSS的收招动作会碰到躲在这里的玩家。所以在它挥击的最后一下出招前，玩家最好移动到上层平台的中央引诱BOSS攻击这里，等BOSS攻击时走到最左端就很安全了。之后BOSS吐泡泡的回避方法和之前完全相同。这时玩家可以不攻击BOSS，只要仔细观察天花板上的裂痕，如果BOSS攻击同一处裂痕3次左右，天花板就会被破坏，玩家要立刻继续向上攀登到最上方的平台进入第二阶段。

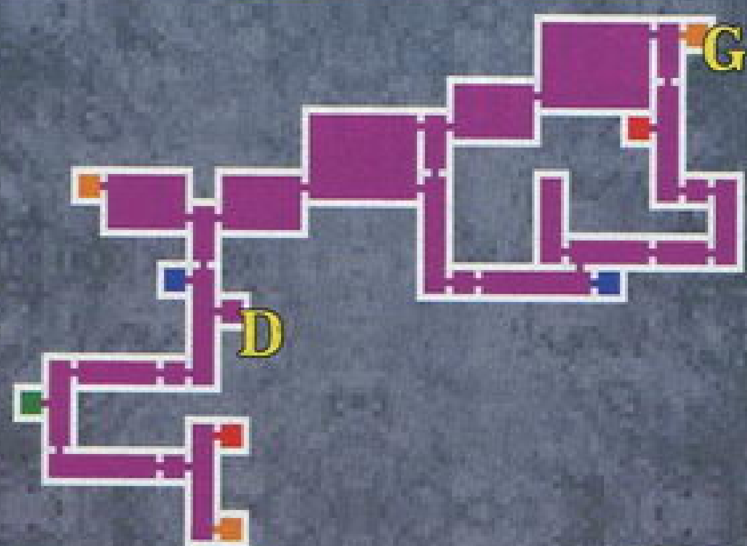
第二阶段BOSS的招术和之前完全相同，不过由于上层平台中间的连接被磁石代替，所以玩家在回避泡泡时有了一点难度，需要靠磁石弹到另外一边来回避。BOSS发怒后我们可以躲在左下平台上，它两下就会把天花板打碎，玩家也需要立刻向上移动到最上方的平台。这里的平台距离较远，要靠磁石来移动。

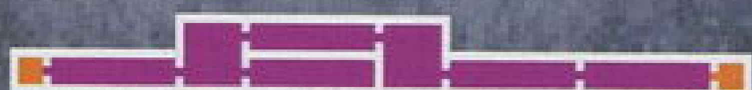
第三阶段时右边没有平台，所以BOSS的泡泡更难回避了。这里建议的方法是先站在左上平台处引诱BOSS向左边吐泡泡，在它瞄准之后立刻吸附到磁石上并把主角拉到最右边，等泡泡全部飞过后正好顺势弹回左上平台。这时BOSS会用新的攻击方式来攻击右边，而左上平台正是攻击的死角。由于BOSS的位置问题，在它发怒后我们不能再躲在下面的平台上了，这时只要在上层平台贴紧左边的墙站好别动，就能有惊无险地躲过BOSS怒之后的攻击。三次攻击过后天花板碎掉，玩家需要再次向上攀登。别看这里的平台可以让玩家舒服地跳来跳去，这其实是制作者布下的陷阱。如果靠来回跳跃向上移动的话会被BOSS追上，这里玩家一定要利用磁石弹上去。只要走到最上方的电梯里，就能听到夏诺娅那句帅气的"下地狱吧！"



▲即使吸在磁石上也是可以移动的。

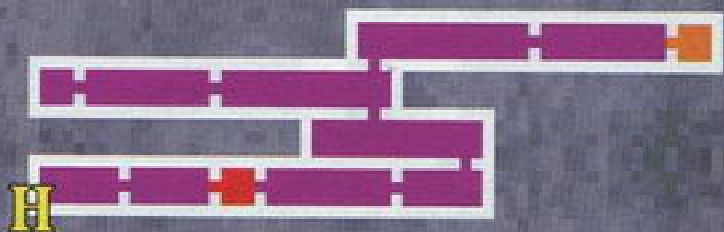
TIPS 游戏中很多场景的名字都有着独特的含义，如索莫纳斯暗礁的名字其实是"睡神"、奥布利文山脊意味着"湮灭"、阿吉拉沼泽的名字在葡萄牙语里则是"用泥所制的肉体"之意等。





从海峡左下方的出口出去之后可以来到泰摩山脉（Tymeo Mountains），初次进入时这里的路很简单，只要一路向上就可以了。由于没有二段跳能力，这里有一个距离较远的平台跳不过去，玩家如果有移动加速刻印的话可以用刻印跳过去提前拿到一些物品，也能救到一位村民。这里一个平台上有强风吹过，如果想吸收这里的刻印就要利用磁石先弹到平台右边缘，再立刻开始吸收。场景中的骷髅蜘蛛爬行速度超快，最好提前装备打击系刻印把它秒掉，否则会很难缠。之后的雾之林道（Misty Forest Road）地图很简单，中有一处发光的墙壁要在后期拿到穿墙刻印后才能通过。

阿不思的藏身之处在雾之林道后面的骸骨洞穴（Skeleton Cave），洞穴里几乎全部的敌人弱点都是打击，所以装备锤子等刻印打起来会轻松许多。这里有两种敌人比较难对付：一种是持双刀的骷髅，它不仅能用刀防御住各种远程攻击，而且会根据玩家的攻击来出招、回避，玩家最后先用硬直短的攻击骗它出招再攻击比较好。另一种头疼的敌人是骨柱，它HP很高，喷火速度又快，不过玩家架起盾牌来打就会觉得很轻松了。在BOSS战过后发生剧情，之后就能获得二段跳能力，这下可以回以前的场景去逛逛那些以前到达不了的地方了。之后回到村子发生剧情，地图上出现新的场景。



BOSS醒目 Brachyura

HP：1800

弱点：斩切、火、光 | **耐性：无**

请注意，BOSS属性上写的弱点是针对它伸出的三条触手而言的，BOSS本体骷髅头对斩属性有较强的耐性，弱点是打击，至于火和光两种属性则对本体和触手都有效。BOSS的攻击方式很简单，多数时候它只是挥舞着触手到处乱飞，偶尔从空中下压一下，由于它的触手被攻击时会往回缩，所以玩家一直攻击1～2条触手就能保证有回避的空间。在BOSS的触手上出现黑色条纹时说明它要发射光圈，这时请留意三条触手末端所指的方向，只要避开这些方向就可以了。BOSS最容易打到人的一招是从本体中左右各扔出一个小骷髅头，应付的方法很多，像是用盾挡住、用投斧消掉或是用火柱魔法、召唤丧尸封位等方法都可以。总体来说是个比较好对付的BOSS，想做到无伤只要解决掉它扔骷髅的招术即可。



TIPS 游戏中可以获得很多名字是“XX Ring”的戒指，这些戒指的名字其实都是以塔罗牌来命名的，如倒吊男、世界等，有兴趣的读者不妨自己研究一下。

过去的泪水

在神父的指点下，夏诺娅穿过索莫纳斯暗礁来到了巨人寓所，阿不思果然就在这里。他若无其事地和夏诺娅说起了往事。

“当我们还是小孩，一起玩捉人游戏的时候，有一次你哭起鼻子来，我感觉很不舒服，就让着你给你赢了。”

“这是什么意思？”

“你可以再试一次，说不定我也会再让你赢一次。”

“……”夏诺娅完全无法想起幼时的事情，“再哭一次？我做不到。我完全不记得了。”

“抱歉，夏诺娅。没眼泪可不行……但是，要是让你空手而归总是不太好。”虽然语气中带着轻慢，但阿不思拿出了另一枚刻印。

“又是这样……你到底在做什么？”

“收下吧，这是我的礼物。毕竟你是为了它才来这里的。”阿不思一副洋洋自得的样子。

夏诺娅也不多言，撩起长发将刻印吸收。阿不思收起自得的表情，神态变得严肃起来：“夏诺娅，你知道多米纳斯是什么吗？”

“可以摧毁德拉古拉的究级刻印。”夏诺娅答道，这是她脑海中为数不多的记忆之一。

“只对了一半。你有没有想过，这刻印的力量是从哪里来的？它不会从无变成有，巴洛维是如何创造出他的宝贝多米纳斯的？”

“……”

“他用了德拉古拉的力量，夏诺娅，”阿不思的表情变得更严肃了，“多米纳斯是由德拉古拉的力量中创造出来的，这是恶魔的力量。”

“多米纳斯是……不可能。”

“去问问那个老家伙吧，快去，我的计划就要完成了。”和前几次一样，阿不思丢下一句让人迷惑的话就消失了。

回到教会，巴洛维向夏诺娅解释了刻印的由来。黑暗魔王的复活，圣鞭一族的消失，刻印的诞生，这一切和德拉古拉息息相关，而多米纳斯则正是为了以毒攻毒，而使用德拉古拉力量制作出的究级毁灭之刻印。巴洛维告诉夏诺娅，只有用多米纳斯的力量，才能毁灭德拉古拉。

流程要点

索莫纳斯暗礁（Somnus Reef）是另一个水中场景，这里有几种敌人身上都带毒，在挑战前可以先备上一些解毒药。有一种海星状的魔物不吃物理攻击，用各种魔法时也要小心它那庞大的体积，被碰到一中毒就更难办了。隐藏房间里有一位村民，由于位置隐蔽，玩家要记得留意一下。场景中间的必经之路被BOSS占据，看来战斗是不可避免的了。



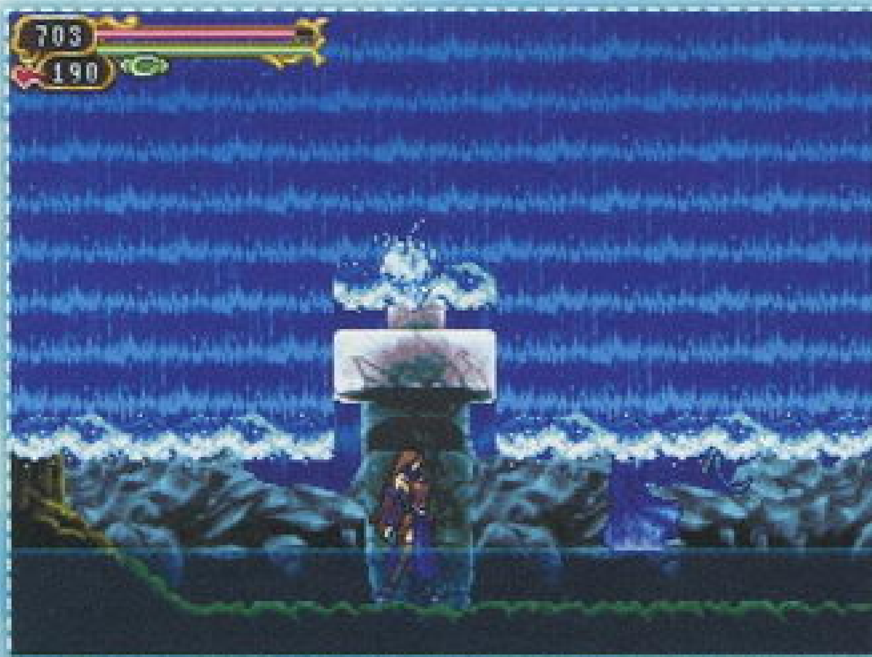
BOSS醒目

Rusalka

HP：2800

弱点：斩切、电 | **耐性：打击、冰**

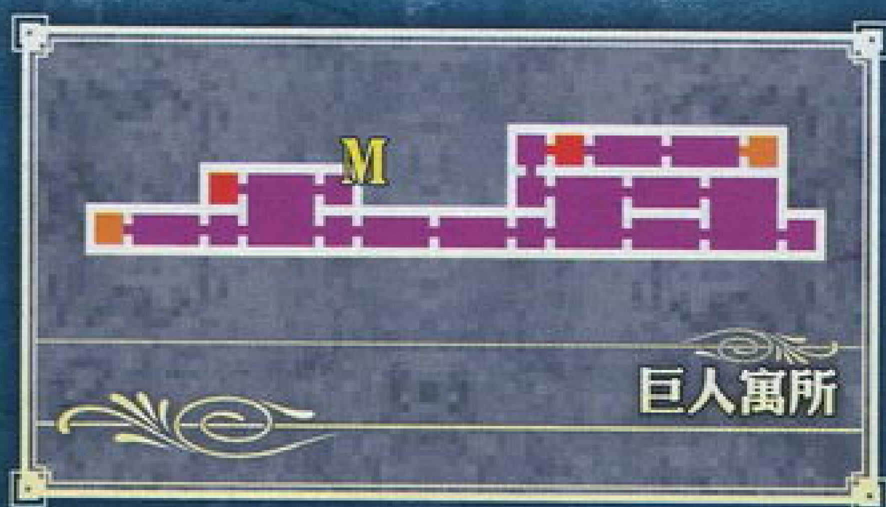
非常好对付的BOSS，建议使用的武器是长枪，只要和BOSS保持着长枪刚好能打到它的距离就可以了。在这个距离下玩家可以双手交替不停地攻击，BOSS使用扔出水波和用头发攻击的招术时都会有短暂的提示动作，只要一个疾退就能躲开。在BOSS召唤出石像时记得在身后方留一个不要打坏，方便站在石像下面回避它全屏浪潮的招术。



▲再大的浪潮也波及不到躲在石像下面的夏诺娅。

TIPS 佩戴死神戒指（Death Ring）时被敌人碰到就死，但它可以大幅加强能力，对我们挑战BOSS战无伤很有帮助。而且玩家也可以在合印攻击时换上这个戒指提高攻击力，攻击完毕立刻开菜单将其换掉。

离开暗礁之后可以进入巨人寓所（Giant's Dwelling），这里的有几种空中飞行的敌人对物理攻击耐性很高，而且它们的攻击还附带诅咒属性，很是难缠。建议在这里灵活切换刻印，可以事先配好一套物理攻击刻印和一套魔法攻击刻印，在遇到敌人时随时切换。另外，这里的一种敌人身上可以打出中级镰刀刻印，攻击力相当不错，用来对付这里惧怕斩属性的BOSS相当合适。在与阿不思对话之后，从后门出去可以进入新场景。不过这时回教会与巴洛维对话可以发生一些剧情。



BOSS醒目 Goliath

HP：4200

弱点：斩切　耐性：电

皮糙肉厚的巨人BOSS，斩属性攻击的效果很好，用长枪、镰刀等攻击力强、攻击距离长的武器效果都不错，如果用远程攻击的话可以选择投斧，BOSS巨大的身形能让投斧有两次攻击判定，攻击力不俗。BOSS出招之前的准备动作都很明显，只要经常保持在离BOSS比较近的距离就可以很容易躲开大部分招术。BOSS在原地抡拳之后会砸地，这招的攻击判定接近半个屏幕大，看到他抡拳就要快速离开它半个屏幕远，不过在躲避之后最好立刻接近BOSS，否则看不清它下次出招的动作就很可能中招。BOSS做出一个半蹲动作时说明它要向玩家跳过来并捶地攻击，要玩家趁它滞空的时候走到它后边就可以了。BOSS另外一种比较有威胁的攻击方式是捶击天花板，这时天花板上会掉下许多有攻击判定的碎块，最保险的方法是用最初级的盾牌刻印，正好可以挡住头顶。如果要在这时攻击的话可以用投斧，其轨迹可以抵挡住一部分碎块。在这种攻击方式过后BOSS一般会立刻再用其他的攻击，在躲避时一定要注意BOSS的动向。如果发现BOSS以较快的速度向后退时，一定要向BOSS的方向移动，这时它可能会大踏步向玩家走来，玩家要看准时机在它迈出的脚前一个身位左右的距离处蹲下，等BOSS从夏诺娅头顶上走过。如果玩家不这么做，被他这招逼到角落里的话，就能见识BOSS的必杀百烈拳，秒人没商量。BOSS最后一种攻击方式是抱着头蹲在地上，如果玩家离它很近去攻击的话就会被他一把抓住，其实在这时我们可以换上长枪用最前端来攻击，这个距离下BOSS抓不到夏诺娅，会在白白挨打之后跳起捶一下地，几乎没有威胁。



▲躲避BOSS迈步的方法。

吸收与侵蚀

在通过了崔斯提斯通路后，夏诺娅来到了位于奥布利文山脊的一座小教堂里，最后一个多米纳斯刻印就漂浮在空中，急于夺回刻印的她一个不小心被阿不思的停滞晶体困住了。

“别紧张，夏诺娅。我来告诉你我为什么要把前两枚刻印还给你。”说着，阿不思抬起手来，把空中的刻印吸收到了自己体内！

“啊啊啊啊！我成功了！我感觉到了！”

“但是巴洛维说你无法吸收刻印……你……”被困住的夏诺娅并没有慌张，“你让我吸收那两枚刻印，是为了研究吸收刻印的方法！”

“哈，没错！我……啊！啊啊啊！”阿不思突然一副十分痛苦的样子，他抱着头弯下腰。

“怎么了？”

“现在……我的计划就要……夏诺娅，我……”颤抖着的阿不思连话也说不清楚了，“什么？这、这不可能！我已经做了这么多……我不会善罢甘休的！夏诺娅，我们回头再算账！”

TIPS 月球漫步（Moonwalkers）鞋可以让疾退距离增长，也增加无敌时间，作用很像《怪物猎人》里的“回2”＋“回UP”，在对付死神等BOSS时非常好用。

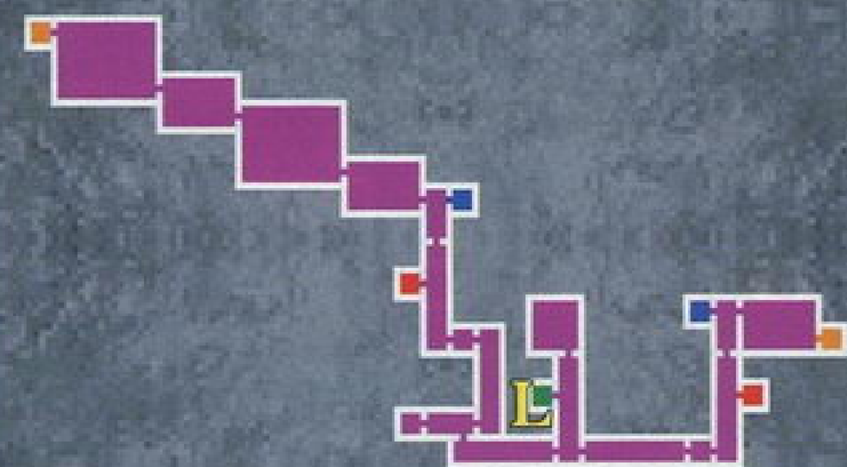
“别走，阿不思！”随着阿不思的消失，困住夏诺娅的停滞晶体也消失了。阿不思究竟在做什么？她完全没有头绪，只能回到教会找巴洛维。

“你说他吸收了多米纳斯的最后一部分？”听到这个消息，巴洛维大为吃惊，“这么短的时间他就研究出了这项技术。我们只认为你可以承载刻印，所以就忽略了阿不思。他看着你吸收前两枚刻印的过程……等等，前两枚刻印还在我们手中。”

“是的。”夏诺娅已经明白了师傅的意思。巴洛维告诉她，多米纳斯的力量可能会侵蚀灵魂，恐怕阿不思难以抵抗刻印中德拉古拉的意识。巴洛维无奈地摇着头：“他已经回不来了。”

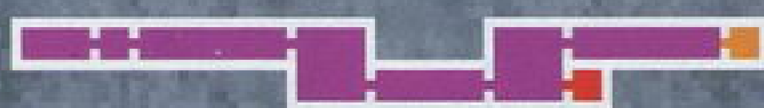
流程要点

从巨人寓所出来后可以进入崔斯提斯通路（Tristis Pass），这里的地形和泰摩山脉比较相似，只是敌人的HP都更多了一些。在地图中央的冰瀑布处，玩家需要攀登到上层，用这里的磁石弹到最左端，再吸收这里的刻印，瀑布就会解冻。瀑布右边的隐藏房间中有一名村民，似乎很多玩家都错过了她哦。这里有一处针刺地形需要利用磁石弹过，不过房间中有蝙蝠和美杜莎头骚扰，玩家可以用攻击面积比较大的初级电魔法开路。这里的蜥蜴怪会在玩家攻击的瞬间防御，不过玩家装备两枚刻印左右开弓它就没办法了。



崔斯提斯通路

通过通路之后进入奥布利文山脊（Oblivion Ridge），这里又是大量的怪物从空中和地上同时发动攻击。这里部分怪物惧怕石化属性，可以用石化属性的攻击避免一些威胁。空中飞过的鹰一般在离玩家3、4个身位远的距离会俯冲下来再升空，了解了它的飞行轨迹就不难应付。另外，鹰扔下的跳蚤男最好尽快消灭，否则它们会大大干扰玩家的行动。在地图中央的房间中发生BOSS战。在地图尽头发生剧情后，再回教会与师傅对话即可前往新场景。



奥布利文山脊

BOSS醒目 Gravedorcus

HP：4200

弱点：打击、冰 **耐性：无**

又是一个比较难缠的BOSS，BOSS平时都潜在地下，玩家只能趁它出招的时候上前攻击，想要无伤的风险不小。BOSS的招术不少，最常用的一招是从地下悄悄伸出头来向外吐东西。如果玩家在它刚伸出头来的时候就靠近它，它就会吐出大范围的毒雾；如果玩家离它距离较远，它会吐出4个刺球停留在地上。这些刺球有50左右的HP，会随着BOSS移动时地形的改变而来回滚动限制玩家的移动，最好尽快消灭掉。盾牌虽然对这些刺球有些许反弹效果，但并不保险。BOSS召唤出石台不仅会限制玩家的移动，更会从地下伸出尾巴来把石台敲碎，碎片飞出的距离非常远，不容易回避。可以在BOSS伸出尾巴后跳到它后面，或是直接用盾防御。BOSS有时会只露出一支背鳍划一个弧线，玩家及时离开它的攻击范围即可，还可以趁机反击。而它本体以弧线跃出的攻击威胁较大，如果有石台的阻挡就很难回避，要在BOSS出这招的第一时间判断要后退还是从BOSS身下走过。BOSS最后的大招是退到房间的一侧并露出背鳍向正前方突进，这时玩家必须以最快的速度向另一侧移动，并在离门口半个屏幕的距离蹲下，等BOSS飞跃撞墙的时候再滑铲到它后面。这时BOSS会躺在地上许久，快双手换上锤子猛敲吧！



▲在这个距离蹲下，之后滑铲就能完美避开。

TIPS 本作中的盾牌刻印非常好用，按住按键不放盾牌就会一直存在，而且不会因其他动作影响而消失。如果感觉持续按键不方便的话，可以试试在设置中交换B键和X键方便长按。

真相大白

在一座破败的洋馆之中，夏诺娅终于找到了阿不思。他看上去似乎已经被德拉古拉控制了，口口声声地说多米纳斯原本就是属于他，更是要抢夺夏诺娅身体中的其余两枚刻印。有一瞬间，阿不思似乎恢复了常态，并让夏诺娅离开这里，可是他话还没说完，就又一脸邪气地笑了起来："逃？她是逃不掉的，整个人类不过是被随意宰杀的牲口，被我，德拉古拉！"面对已经被德拉古拉控制的师兄，夏诺娅只能摇摇头，伸出手发动了体内的刻印……

阿不思倒在地上，曾被他吸收的多米纳斯漂浮在空中，散发着不详的红色光芒。夏诺娅看着这枚刻印自语道："这下，多米纳斯完成了。它侵蚀了阿不思，也毁掉了他。这样的力量真的可以用来驱散邪恶吗？"夏诺娅缓缓地吸收了这枚刻印，就在刻印进入她身体的刹那，她突然感觉到了阿不思的记忆！

"我叫阿不思，我想现在我们算是师兄妹了吧。"

"阿不思……师兄？"

"啊！"

"你不能总是这样，你会毁了你自己的！让我来代替你吧。"

"什么？我要是不能保护你，还算哪门子师兄？这是……我应该做的。"

"多米纳斯会影响人的记忆和感情，师傅。"

"我知道……"

"这样说来，接受这力量的代价是很高的……师傅！让我来做受体吧，我不能让夏诺娅冒这样的生命危险。"

"但是你不可能……"

"会有办法的！我会找到办法……"

"好的，阿不思，我答应你。不过在这之前，我有件大事要你去办……"

在阿不思的记忆深处，夏诺娅终于明白，夺去她记忆的并非打断了仪式的阿不思，而是多米纳斯。"阿不思，你是为了保护我才夺走那些刻印的吗……"

"你终于明白了，可惜已经晚了。"一个熟悉的声音响起。

"阿不思？我听到你声音，在我的脑海里……"

"准确地说，是在你吸收的多米纳斯里。"

"这不可能。"夏诺娅不敢相信这一切。

"看来圣鞭遗族的血还是能实现很多事情的。"阿不思又是一副轻松的样子，"或者可以说是个奇迹吧。我带着多米纳斯逃走，是为了代替你成为受体，你就不用冒这样的危险了。我独自一人研究如何控制多米纳斯，你也知道，这刻印是德拉古拉的力量，所以我需要贝尔蒙特一族神圣的血。虽然他们早已消失，但我仍然找到了他们的后代。"

"维格村的村民。"夏诺娅几乎已经了解了阿不思所做的。

"完全正确，那十三名村民……命运将他们引导到了一起。我研究了他们的血样，不过那力量不足以控制多米纳斯，所以刻印侵蚀了我。"

"但是你虽然失去了身体，但你的灵魂……被刻印吸收了。所以你现在和多米纳斯一样都在我的体内。"

"不管怎么说，多米纳斯强大的力量总会把我抹掉，正是因为你也有那些村民的力量，我现在才能在这里。"

"我怎么会有……"

"可能是就是你吸收了我困住村民的刻印时，也吸入了一些村民的力量。"

"还有一件事我不明白，阿不思。"夏诺娅问道，"你明知道可能会失去生命，为什么还非要代替我不可？"

"没有记忆，没有感情，现在的你可能理解不了吧。这么说吧，我只是做了我应该做的。那仪式开始的时候，我就已经没有选择了。"

"我仍然不明白……"对于完全没有记忆和感情的夏诺娅，这确实很难理解。

"没关系，你不必非要理解我。"阿不思语气一转，"不过，有一件事你要答应我：无论什么情况下，你都不要使用多米纳斯。它强大力量的代价也很高昂——你的生命。夏诺娅，绝对不要使用多米纳斯！相信我！"

"我答应你，阿不思。"虽然还有很多东西想问，但是阿不思的声音越来越小，直到完全沉默。夏诺娅面对阿不思这巨大的牺牲，却无法为之动容，甚至连泪水都无法落下。她明白，想了解这事件背后的真相，只能回到教会……

回到教会的夏诺娅向巴洛维报告了刻印的夺回和阿不思的死讯，巴洛维立刻命令夏诺娅到德拉古拉的灵魂容器前使用多米纳斯。在遭到夏诺娅的拒绝后，巴洛维大为光火。虽然他想继续向夏诺娅灌输谎言，但夏诺娅已经知道夺取自己记忆和感情的原因到底是什么，也知道使用多米纳斯的结果是失去自己的生命。这时，巴洛维终于露出了他的狰狞面目，他发动手中的魔法书向夏诺娅发动了攻击，目的就是夺取究级刻印！面对这个早已疯狂的人，夏诺娅毫不犹豫地发动体内的刻印将其击败。

"该死！我已经如此接近这份力量！"垂死的

TIPS 想让美杜莎、丧尸等佣兽升级可以让它们杀敌，但更方便的方法是吸收相同的刻印，吸16个左右会升一级，每种佣兽最多都可以升到3级。

巴洛维倒在德拉古拉的灵魂容器前。

“我不明白……使用多米纳斯的人会死掉，你为什么还想得到它？”

“因为没有多米纳斯，我就无法破坏那封印。”

“封印？你说那是装着德拉古拉灵魂的容器！”夏诺娅似乎已经明白了巴洛维的目的。“我们伊克莱西亚教会的目的是实现人们的愿望：复活德拉古拉伯爵！”终于，巴洛维说出了他那疯狂的愿望，教会的建立，刻印的研究，还有他利用夏诺娅所做的，都是为了复活邪恶的魔王。

“人们不会希望他复活的。”夏诺娅的话对这个已经疯狂的人完全不起作用，巴洛维挣扎着说道：“德拉古拉的力量来自人们心中的黑暗面，所以他才能不断地复活。这说明我们心中其实都渴望着他的复活！哈哈哈哈哈哈！”这时，德拉古拉灵魂的封印中散发出一股黑暗的力量，这力量笼罩了巴洛维，他爬向封印，用自己的生命和德拉古拉的黑暗力量一起将封印破坏了。整个世界开始颤抖，黑暗笼罩了大地，一座恶魔城出现在月光之下……

流程要点

在阿吉拉沼泽（Argila Swamp）中的敌人HP都相当高，在与之战斗时一定要小心地下曼陀罗草的偷袭和食人花吐出的各种东西。这里有种沼泽地形，踩上去的话既走不快又跳不高，在通过时尽量跳过去吧。通过沼泽之后来到神秘洋馆（Mystery Manor），这里的一种飞行的敌人会使用高级光魔法，一定要看准时机吸一个。存盘点左边的房间里布满了针刺，里面有高级的暗魔法，用来作为合印攻击对付阿不思效果不错。而存盘点右边的房间就是作为BOSS出现的阿不思了。如果这时玩家已经救出了所有的村民，那在战斗过后就会回到教会与整个事件的幕后黑手巴洛维战斗。

阿吉拉沼泽

神秘洋馆

BOSS醒目 Albus

HP：4000

弱点：斩切、暗　耐性：无

作为系列惯有的人形BOSS，阿不思不仅动作灵活，而且AI比较高，对付起来比较费劲。他的主要招术都是开枪，他一般会先背对着夏诺娅跑几步，然后转身开枪，会发射普通子弹和各种属性的子弹，普通子弹和火、冰、电这四种子弹是可以被盾牌防御的，而旋转的光暗合击与他使用刻印发动的诅咒弹都不能防。好在这两种攻击出招都相当慢，所以玩家可以趁机走到他背后攻击他。不过要注意他在发动诅咒弹的时候是会转身的，好在碰到他身体时不会受到伤害，玩家可以轻松地用一个滑铲溜到他背后。如果玩家喜欢在空中跳来跳去，他会用一招很难回避的“火焰旋风脚”划过空中，这招速度快范围广很难回避，所以玩家尽量不要在空中停留。另外，如果在阿不思攻击完毕时玩家站的位置和他重合，他也会发动原地火焰旋风脚，所以绝对不要和他站在一起，离开半个身位远是比较安全的。这里推荐的打法是一直举着盾，BOSS移动时就紧跟在他身后，在他停下、转身、攻击的这个过程中滑铲到他背后攻击，待他攻击动作结束后继续跟着他移动，如此循环，只要注意他在发射诅咒弹时的转身就可以了。由于他的移动速度比夏诺娅快一些，所以在攻击时一定不要贪多。阿不思会偶尔跳出屏幕并扔下许多停滞晶体，这时玩家只要避开这些晶体并向他跳走的反方向移动，过一会就会看到他又傻傻地冲过来，玩家就可以继续展开背后攻击了。由于整个战斗中突发事件很多，所以想无伤的话除了要有耐心多练习之外，可能还需要一点点运气。



▶他的这枚刻印一定记得要吸收掉。

TIPS 在变身成猫女后，不仅敌人的猫女会帮夏诺娅作战，而且夏诺娅还可以和村子里的猫猫们对话，非常好玩。

BOSS醒目 Barlowe

HP：4000

弱点：斩切、光 | 耐性：暗

老头子招术比阿不思更加凶猛，不过规律性更强，在熟悉之后打起来相当刺激。BOSS平时的攻击预兆都很明显。发动火攻击时，他的手上会出现数本书，然后这些书变成有追尾性的火球向夏诺娅飞来。发动刻印攻击时，我们可以趁他没发出之前先吸收到刻印。其实这两种攻击都是可以用盾牌防御的，老老实实防御即可。BOSS在使用电属性攻击时会先把两本书扔到两边，然后在身体周围形成一个护罩向夏诺娅冲来。他的移动轨迹是先移动到屏幕外，然后水平贴地向主角移动，这时用二段跳可以避开，之后他会折返并向空中移动，如果玩家还停留在空中就会中招，这时使用二段跳后的飞踢快速着地即可。之后BOSS会向反方向移动再来一次，我们也可以这样再躲一次。他比较没有威胁的攻击方法是落地之后把书扔在地上，这时地上会结冰，我们只要在他头顶不断地二段跳加飞踢就可以等到冰消失，随后他释放的刻印法术可以用盾防御，也可以直接吸收掉。在HP下降到一定程度之后，他会大喊一句之后突然绕到夏诺娅身后出拳，虽然单纯跳一下就能躲过，但是他数拳之间的速度会越来越快，节奏不太好掌握。躲避这一招需要多练习一下，熟悉节奏之后就好躲了。

最后的泪水

师兄、师傅、教会、记忆、感情，虽然失去了很多，但是夏诺娅仍然有着坚定的决心——作为祛除邪恶的斩魔之剑。在恶魔城里，她全力奋战，在诸多魔物的阻挠之下终于来到了德拉古拉的王座之前。

坐在宝座上的吸血伯爵似乎用一种戏谑的眼光看着夏诺娅："多么可爱的女孩，我欠了你这份人情吧？告诉我你想得到的，孩子。是永生？还是做想我的同类？"

"复活你的不是我。"夏诺娅冷冷地答道。

"是吗？那恳请你告诉我，你是谁。"

"我是斩魔之剑，我来这里就是为了除掉你。你的死期到了，消失吧，德拉古拉！"夏诺娅说着，就开始凝聚体内刻印的力量。

"哈哈哈哈！"伯爵对于夏诺娅的回答并不在意，"真让人吃惊，我已经很久没跳过舞了，让我们来跳上一曲吧！"说着，德拉古拉从王座上消失，又出现在了夏诺娅面前。夏诺娅仗剑上前，却又被他轻轻避过。伯爵一会出现，一会消失，似乎真的是在拿夏诺娅取乐。不过几回合之后，他却发现夏诺娅已经找到了他躲避的规律，竟然一剑刺穿了他的肩头。伯爵愤怒了，他不再收敛自己的魔力，狼群、蝙蝠，他用尽各种方法想击中夏诺娅，但都被她轻巧躲开。最终，在夏诺娅的攻击下，德拉古拉终于觉得自己的魔力开始溃散。"不可能！你用这点雕虫小技是没法打败我的！"他裹紧披风，聚集起黑暗的力量，准备最后一击。

在这紧急关头，夏诺娅没有退缩："我自己的力量可能不够，但是有了多米纳斯，我就能毁掉你这恶魔！"她将三枚多米纳斯刻印的力量合并，发动了最终的合印。整个房间突然一片漆黑，等光线重新射入房间时，德拉古拉的躯体已经消失，只剩下他的吼叫在城堡中回荡。夏诺娅也倒在了地上，她喃喃地自言自语："对不起，阿不思，我没能遵守我的诺言……"随即也跌入了黑暗之中。



"我已经完成了我的使命，现在已经没有可留恋的了……我的生命……我能感觉到它正在消逝……这里如此寂静……我什么都听不到……"

"我叫阿不思，我想现在我们算是师兄妹了吧。"

"什么？"在一片虚无之中，夏诺娅似乎听到了话语声。

"师傅！让我来做受体吧，我不能让夏诺娅冒这样的生命危险。""我要是不能保护你，还算哪门子师兄？这是……我应该做的。"

"我在流泪吗？这一定是我临死时的幻觉。"

TIPS 在BOSS RUSH里，由于我们又了二段跳、飞空等能力，一些BOSS的打法就可以改变一下。例如打半人马时就可以直接飞到它的背上攻击其弱点。

夏诺娅似乎感觉到了什么。

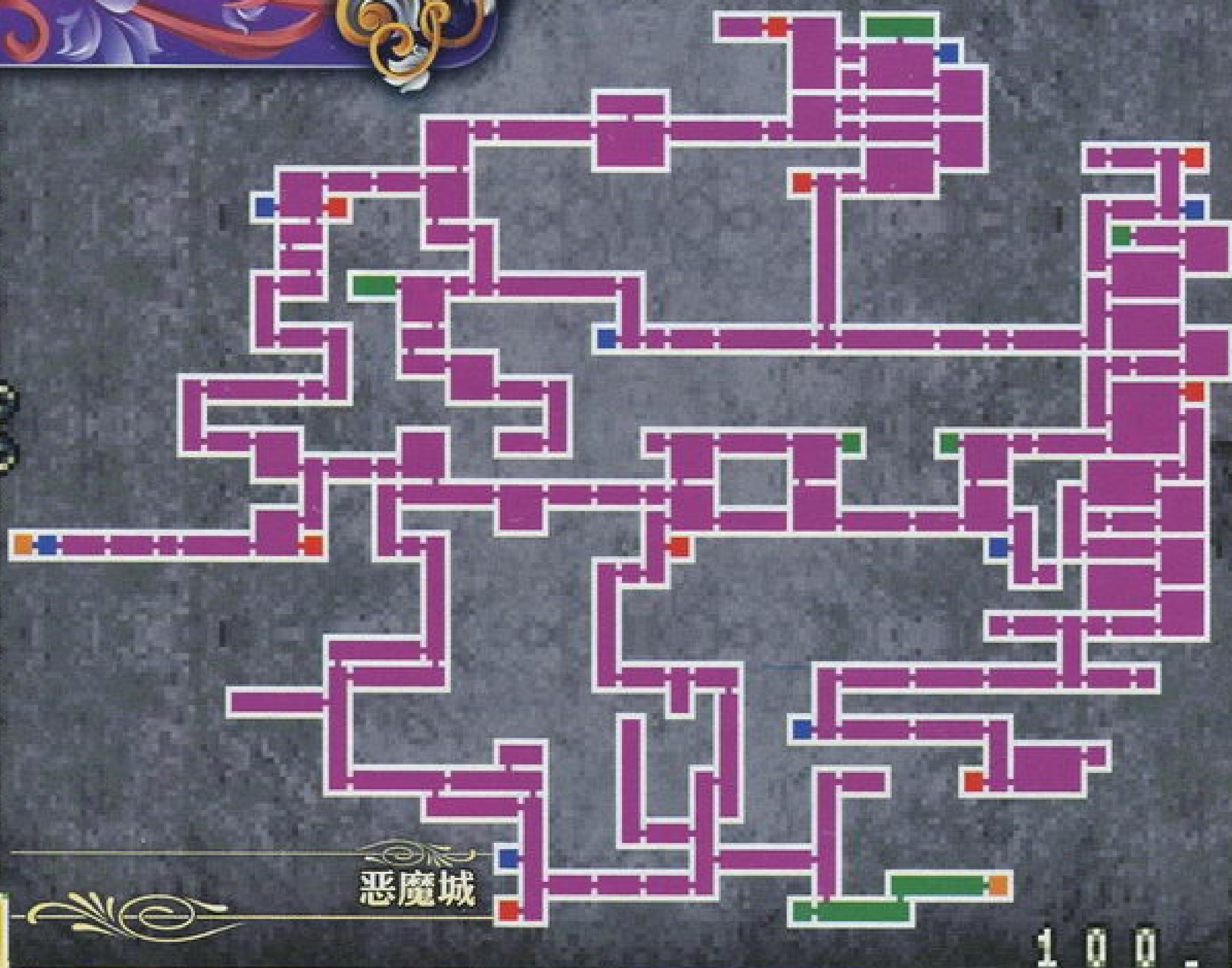
“这可不是幻觉，夏诺娅。”阿不思的声音真的出现了，“这是你流下的泪水。”

“阿不思？”夏诺娅睁开眼睛站了起来，她还没死。阿不思告诉她，她被夺取的记忆和感情都深藏在多米纳斯里，在她用多米纳斯毁灭德拉古拉的瞬间，多米纳斯的黑暗力量就消失了，她的记忆和感情也都回复了，刚才她脑海中出现的是她自己的记忆。而且虽然她使用了多米纳斯，但也不必因此而送命。

“使用多米纳斯的代价是失去灵魂。”阿不思告诉他的师妹，夏诺娅恍然大悟：“你要代替我吗？阿不思，不要！你为我做的太多了！”

“别吵了，这是我应该做的。如果你想报答我，就满足我最后的一个心愿：笑一个吧，这就够了。”

虽然流着泪，但一个美丽的微笑出现在夏诺娅清秀的脸颊上。



由于恶魔城中的地形比较复杂，所以这里就分区域来讲解其中的要点。在刚进入城堡时的敌人不算太强，而且多数都怕斩属性，利用一些上下层地形，可以站在下层先消灭上层的敌人再前进，或是干脆就不理睬它们，直接“潜入”。由于向右边的路需要有穿墙的刻印才能通过，所以玩家在这里需要一直向上来到藏书库。藏书库里的多数敌人都可以被石化，用石化属性的攻击打起来非常轻松。在存盘点的上方可以遇到城中的第一个BOSS。

BOSS醒目

Wallman

HP：9999

弱点：斩切　　**耐性：无**

BOSS那9999的HP看起来相当恐怖，而且在受伤之后还会掏出全回复药剂来给自己回复，它扔出的炸弹也能秒杀玩家，这样一个BOSS要怎么对付呢？玩家仔细观察就会发现BOSS在躲进墙里的时候会放出一枚刻印，如果在这时候将刻印吸掉，那BOSS就会因为没有刻印的支持而被夹死在墙里。BOSS扔出的炸弹虽然会干扰到玩家吸收刻印，不过房间中红、蓝两种颜色的方块会挡住炸弹爆炸的火焰，也就是说，无论BOSS扔出的炸弹在什么位置，房间中都会正好有一个地方可以吸收刻印而不会炸弹炸到。玩家要做的就是观察BOSS扔出炸弹位置并走到不会被炸到的地方吸收刻印，就可以解决BOSS，简单容易就能达成无伤。另外，在它第一次使用全回复时玩家可以把它手中的药瓶打掉自己捡走，这样就白赚了一个全回复。

在可以穿墙之后玩家可以穿过BOSS房间中的墙壁继续前进。在长廊中央里会发生一点剧情，夏诺娅发现背景中的三头犬雕像似乎在与什么力量呼应着。路走回头，在BOSS房间正下方的区域里，玩家可以找到一枚地狱犬刻印。这下大家应该明白了：要找齐三枚地狱犬刻印，那个雕像房间才会开启。回到入口

TIPS　在大洞窟里，如果玩家不想与敌人纠缠，可以先专心躲避，一段时间之后通向下个房间的门会自动打开。

区域，这里存盘点右边的墙现在可以穿过了。越过墙之后向下方移动进入地下迷宫。地下迷宫的地形大都是一层一层的平台，这里最有威胁的敌人是会发射激光的骷髅，由于它发射激光的速度很快，面积也很大，所以在看到它准备发射可以看准机会把它的刻印吸掉，也可以先躲到其他层避一下风头。如果被它激光射中的话很可能就直接被秒掉了。另外一些手持各种武器的盔甲兵也很讨厌，不仅攻击力高，而且动作很快。好在游戏中的各种骷髅和各种盔甲兵大多怕打击属性，用锤子等武器不难对付。在地下迷宫的最底端会有传送点和存盘点，这说明BOSS就在附近了。

BOSS醒目 Blackmore

HP：5000

弱点：火、光 **耐性：暗**

作为恶魔城要道的看守，BOSS还是有着很强的实力的。BOSS的身体没有被攻击判定，要攻击它的影子才能造成伤害，好在影子的面积非常大，基本不用刻意去走位，只要在BOSS攻击的间隙挥挥武器就能打得到。使用在附近场景中骷髅用的激光效果也不错，激光同时具有火和光两个属性，正好克制住BOSS。BOSS的攻击方式不少，最常用的招术是双爪上抬之后再向下拍，即使玩家已经被逼到墙角，跳一下也能躲开这招。不过在这招之后BOSS可能没有站起来，而是直接张嘴发射光线，如果发现它要放这招时要再次跳起避开，这是BOSS威胁最大的一招。它平时专门低头放光线的时候只要轻松跳一下就行。BOSS仰头朝空中吐影弹的招术有两种变化：它仰头角度不大时，吐出的影弹会在最左边落下，玩家要向前走才能躲掉；而仰头角度很大时，BOSS吐出的影弹会分散地落下，躲在房间最左端即可。不过在BOSS的HP减少后，它在吐影弹时会同时伸手攻击一下，要注意走位的同时跳起。BOSS另一种有威胁的攻击是5连抓，出招前会有一个明显的屈肘动作，攻击的位置则是下、上、下、上、下的顺序，玩家按照跳、蹲、跳、蹲、跳的顺序就能躲开。对付这个BOSS时走位非常重要，一定要第一时间判断BOSS的动作再回避，才能保证无伤过关。



▲在躲避时一定要紧盯着BOSS的下一个动作。

在打败BOSS之后，一直向右走可以找到一个出入口，从这里出去就能开启两个新场景：大洞窟（Large Cavern）和训练堂（Training Hall），前者里面有一些BOSS级实力的敌人，后者里则是考验玩家移动、跳跃等操作的去处，通过之后都能获得奖励。而从BOSS房间后向上走就会来到兵营。兵营中的地形比较狭小，而敌人的体型则大多偏大，不消灭敌人的话就很难前进。在通过兵营右边的区域是机械塔，和以往一样，针刺地形、美杜莎头一个都不能少，而且这里有一些高台需要用磁石刻印弹过，如果在弹的过程中遇到了美杜莎头就很麻烦。这里可以暂时装备出手快、面积大的初级火魔法来防止美杜莎的骚扰。在这里可以刷几个召唤美杜莎的刻印，既有石化效果，又有防御的作用，非常好用。镇守机械塔的BOSS不用说自然是我们的老朋友死神了。击败死神之后可以拿到另一个地狱犬刻印。



BOSS醒目 Death

HP：4444

弱点：光 **耐性：暗**

死神的攻击一共有5种，单独说起来都不难回避。首先是移动到夏诺娅正上方的一个纵劈，只要向前走或疾退就都能躲开。其次的攻击是召唤出6个镰刀包围住夏诺娅，看似难躲，其实用盾牌就能轻松防御。再次是停留在低空后伸手发出大量的小镰刀，看到死神出这招时靠滑铲溜到它身后就可以随意攻击。还有一种攻击是先将手中的镰刀贴地，再向夏诺娅划过来，这时向它移动的反方向跳跃

TIPS 击败大洞窟最后的僵尸后再攻击它，会把它脸上的符打掉，它会再度活蹦乱跳起来。如果对自己实力有信心可以在这里刷经验值。

就能躲开。最后也是最有威胁的攻击方式是召唤三道怨气在周围旋转，看到BOSS出这招时离它越远越好，然后找怨气之间的空隙用滑铲或是疾退避过，如果有一个屏幕远的话它根本打不到玩家。虽然死神的每种攻击都不难回避，但是和它战斗时会在随机位置出现的小镰刀让人非常头疼。看似乱飞的小镰刀其实还是有一点规律的：首先，小镰刀飞行的方向是刚出现时瞄准夏诺娅所在的方向；其次，BOSS本体作出攻击时小镰刀不会出现。另外，小镰刀可以用盾牌随意防御，也会被夏诺娅召唤的美杜莎、丧尸等挡住。在灵活的回避走位之外，再加上一些运气就能无伤干掉死神。



▲怨气飞得越远，空隙就越大。

在机械塔下方的区域是兵器库。这里的难度明显比计时塔低了不少，不仅场景开阔，而且敌人数量很少，慢慢对付不算难。但是，这里的BOSS对于无伤挑战来说却是个巨大的障碍……

BOSS醒目

Eligor

HP：3000

弱点：打击、电　**耐性：火**

虽然BOSS的HP只有3000，但是只有攻击它头后的眼睛时它才会损失HP，攻击其他部位的红色宝石是不会让BOSS掉血的。这又是一个要分阶段对付的



▲先将弓箭打掉，后面就更容易多了。

BOSS，我们同样分阶段来解说BOSS的打法。

BOSS战开始时我们在BOSS的正前方，这时BOSS一共有三种攻击方法。其一是在夏诺娅离它的距离较近时使用，先将手中的剑竖过来，再找准了夏诺娅的位置插下去，这样重复5次，贴近它的前腿站或是站在房间最右边都不会被打到。另一种攻击方法是在玩家战在屏幕右端时发动，它会先将手抬至屏幕之外，然后一个大范围的纵斩劈下来。玩家在离它的脚两个身位的距离蹲下就可以了。在用过这两招其中之一后，BOSS会跪下发射装在身体上的弓箭，这招用盾牌可以轻松挡下。在第一阶段，建议玩家集中火力先将弓箭发射器打掉再破坏腿部的晶石，晶石被破坏后BOSS会高高抬起前腿，玩家这时要立刻走进它前后腿之间。

在BOSS腿间时，后方的弓箭会逐渐转向玩家并发射，用投斧攻击它能够延缓它的发射，也可以消掉它发射的箭。在处理弓箭的同时也要跟着BOSS的步伐前后移动，在BOSS抬起一只前腿时记得蹲下躲避它的脚踢。在走过几步之后BOSS会蹲下，这时玩家就要做好准备，等它一跳起就立刻从后腿下穿过来到它后面。

来到身后之后同样要面对BOSS的三种攻击。其一是抬起后腿向后猛踹，离得远一点就不会中；其二是抬起尾巴瞄准玩家所在的方向，数秒之后射出尾巴。玩家在看到它抬尾巴时可以立刻向左走动，感觉它要发射时立刻跳起即可。第三种攻击手段也是使用弓箭，这里仍然建议先趁机把弓箭破坏再打后腿。

在后腿破坏之后就可以上BOSS的背上，终于可以对它头部造成伤害了。这时BOSS的挣扎也更强。在它抬起尾巴时，玩家要在平台的中央蹲下才能躲过尾巴的刺击。而它突然站得很直或是低头嘶鸣时都要移动到平台的最左边。最后，BOSS抬手用剑的攻击站在平台最左边可以轻松回避。这里可以用两枚锤刻印的合印攻击来做主要攻击手段，这样不用跳就能攻击到BOSS。

在兵器库拿到最后一个地狱犬刻印之后来到之前地狱犬雕像的房间，将三枚刻印分别装备后一一使用就能打开这里通向最上部的门。这里的敌人基本都是之前见过的，只是同一个房间中可能有很多敌人，非常难缠。因为这里的存盘点在BOSS房间门口，要拿到飞行刻印才能到达，所以在这里要时刻注意自己的HP情况，一旦不足就立刻补充。这里也能得到飞行刻印，虽然飞行速度不快，但是可以到达一些以往到不了的高处。这个区域的传送点下方的墙壁中可以打出审判戒指，作用是让合印攻击威力上升1.4倍，是秒BOSS的利器，一定不要错过。在搜刮过附近的物品之后就可以向伯爵发起挑战了。

TIPS 游戏中的究极刻印叫Dominus，这个拉丁语词是“上帝、主”的意思。三个究极刻印名字的意思则分别是“主之仇恨”、“主之愤怒”和“主之痛苦”。

BOSS醒目 Dracula

HP：9999

弱点：光　　耐性：暗

和之前的两个BOSS比，老D不算太难对付。他的第一形态招术和传统的差不多：其一是放出大量火球，用盾牌轻松防御；其二是放出8个黑洞，玩家蹲下可以躲避上空的，跳起可以躲过贴地的，这也是系列一直有的玩法了；其三是打一个响指后天上落下数道绿色光柱，站得离BOSS近一些就不会被打到。这个形态下的BOSS只有头部有被攻击的判定，玩家趁BOSS出现和消失的时机可以多打几下。要注意的是这里不要试图跳到BOSS身后或是一直飞在空中，BOSS会直接把玩家打下来。

在HP减少后，BOSS会进入第二形态，这时BOSS不再玩消失，而是开始脚踏实地地战斗。这时他的招术主要有几种：用脚刀的招术使用前提示很明显，他会高高抬起腿，只要离得远一些就不会中。有时老D消失之后会出现在房间中央，这时他会召唤狼或蝙蝠。狼可以直接打掉，而蝙蝠能用盾牌防住。不过他消失之后也可能是直接冲过来一把抓住夏诺娅，虽说这时跳到空中就可以躲开，但和前一招动作很像不易分辨。所以在他消失时最好先跳一下比较保险。第二形态下发射的紫色光柱会根据玩家的位置而落下，用初级盾牌防御头顶即可。

在击败老D的第二形态后，他会站在屏幕当中“酝酿”大招，这时玩家装备三个多米纳斯并发动合印攻击就能迎来结局。如果动作不够快，就会被他的大招直接秒掉（=_=）。



▲在这里蹲下也可以躲开蝙蝠。

通关要素

在完成了一周目的游戏后，游戏会自动开启BOSS RUSH模式、音乐鉴赏模式。在BOSS RUSH完成后，系统会根据玩家所用的时间来奖励玩家一些道具。另外一周目之后主游戏中还多了可以用师兄的阿不思模式和Hard难度的Lv50模式和Lv1模式，在这两种模式中，夏诺娅的等级上限分别为50级和1级，敌人的排布经过了重新设置，数量也非常多，各种能力和攻击方式也有了加强，非常有挑战性。在完成了Hard Lv50难度后，玩家可以获得一个合印消耗心数减半的头巾。而在完成Hard Lv1后游戏会开启Hard Lv255模式，在这里玩家的等级上限提升到了255，同时普通难度中玩家也可以升到255级。

在通关后的BOSS RUSH模式中，如果玩家在两个关卡内打出了5分钟以内的成绩，那就会分别获得神之左眼（L. Eye of God）和魔之右眼（R. Eye of Devil），前者的作用是在攻击敌人时显示敌人剩余的HP，后者的作用是将整个游戏变慢，两者都对无伤挑战BOSS有一定帮助。BOSS RUSH中还有一系列头盔可拿，作用是将任意两种刻印和合印攻击变成头盔所标识的种类，例如戴上弓之头盔之后，任意两种刻印的合印攻击都会是弓的箭雨。这些头盔对成绩没有限制，玩家可以耐心地一个个刷。

玩后感

本作发售之前，广大《恶魔城》粉丝都翘首期盼新作的到来，可是刚拿到游戏时感觉就像头上被浇了一盆冷水，游戏初期那莫名其妙的剧情和支离破碎的地图让人大呼上当，刻印系统、委托系统也是属于是“换汤不换药”。不过在进入了二周目之后，我才发现原来游戏原来是在这里下足了功夫。困难难度中不仅敌人的能力有所提高，而且一些敌人的行动模式也发生了变化，而更主要的改变则在于关卡中敌人的配备和普通难度有很大区别，让玩家感到防不胜防，非常适合想要挑战高难度的玩家。总得来说，本作无论你是当ACT玩还是当RPG玩都可以，适合喜欢挑战性的玩家。



TIPS 无伤击败BOSS后，BOSS房间中会出现蓝色的宝箱，在宝箱中可以获得纪念徽章，虽然没有实际作用，但想收集全物品的话还不是能少的。

文 1怪物1&羽纹 美编 chisun



"FF之父"坂口博信担任剧情、曾经参与"《索尼克》系列"制作的大岛直人负责角色设定、植松伸夫负责音乐，这空前的超强梦幻组合使得本作一开始就照耀着非凡的光环。这款游戏的素质到底如何？笔者在这里也不敢凭自己的感受妄下评论，各位读者还是快拿起NDS赶紧来试试吧！

推荐度 B



AWAY 混乱的迷宫

AWAY シャッフルダンジョン

NDS	AQ Interactive	RPG	2008年10月16日	日版
	1人	512Mb	5299日元	无对应周边

AWAY アウエイ シャッフルダンジョン

系统解说

操作介绍

键位	作用
十字键	控制角色移动
A	调查/普通攻击
Y	进入状态栏
X	魔法攻击
R/L	切换目前使用的魔法



ワエッブ村

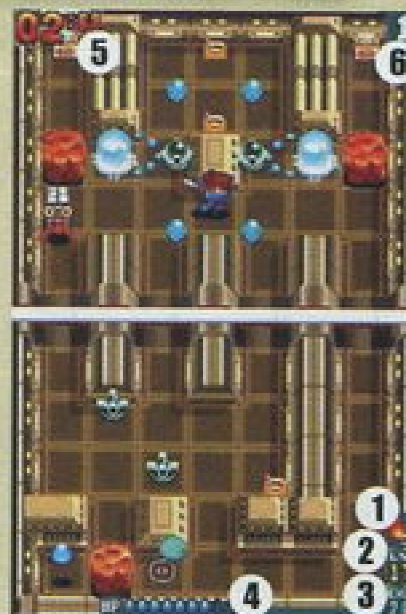
主角所在的村子，分为沙之海滩、石头广场以及商店之谷三个部分，主角将在村子的这三个部分中展开冒险。





迷宫画面介绍

①当前胡朋魔法的种类与等级。
②当前人物的等级。
③人物升下一级所需经验值。
④当前HP状态。
⑤切换剩余时间。
⑥当前所在迷宫层数。



迷宫混乱切换

游戏里的混乱迷宫不是静态的，当经过一定的时间后，迷宫的上部分或下部分会切换成其他版面从而组成新的迷宫。而通往下一层迷宫的楼梯则在这些转换的版面之中。如果玩家控制的角色在版面切换之前还没有到达楼梯口的话，会被弹回这一层最初的地方、HP减少1并且跟随的胡朋魔法在这一层也将消失，另外如果有跟随救出的村人的话，刚刚救出的村人也将分开。迷宫切换时都会有提示，右上角有切换的剩余时间，将要切换的一边屏幕边缘会闪烁。如果切换到了通往下一层迷宫的楼梯还会有声音提示。迷宫的切换都是随机的，不过切换的时间都是有规律的，掌握好这种规律才能在迷宫中尽情探索。另外需要说明的是，迷宫有来就有回，每次进入迷宫到达最深处救出村民后还需要带着他们从迷宫原路返回。



胡朋



游戏从第一个迷宫开始就存在一种名为胡朋（フッポン）的魔法生物，当主角在迷宫中冒险时会遇到它们。胡朋会跟随主角并利用自身的魔法来帮助主角在迷宫中冒险。胡朋根据颜色的不同分成了很多种类，有红色的火焰胡朋、蓝色的冰胡朋，绿色的回复胡朋以及黄色的雷电胡朋。不同种类的胡朋使用的魔法也是不同的。胡朋一开始是一个很小的圆球，主角回到村子后可以在村长家右边的房间里通过和里面的胡朋对话对自己身上携带的胡朋进行饲养、合体。胡朋在饲养到一定程度的时候会升级，此时外形将发生变化，并且魔法效果也会增强。游戏后期当迷宫难度变大后，主角在很多地方都要靠胡朋的魔法才能成功解围。在救出牧场屋NPC后，胡朋的饲养将转到牧场屋去。



商店之谷成长系统

随着流程的推进，游戏中的商店之谷里会慢慢建立起防具屋、武器屋、料理屋以及医院帮助主角通过迷宫。最初这些地方都只能买到一些很一般的装备和道具。在迷宫中探索宝箱的时候会找到一些例如“奥里哈钢”、“秘银”等物品，将这些物品卖给相应的商店，每卖出3个以后就能够提升商店的等级。等级越高的商店卖的东西也就越好，这对玩家的冒险是颇有帮助的。

设施	出现条件&主要变卖物品
杂货屋(村长家)	通过“岩山のダンジョン”救出村长后在石头广场出现，出售各种回复HP的食物和药类。
武器屋	通过“炎のダンジョン”救出武器屋NPC后在商店之谷出现，出售各种武器。
防具屋	通过“冰のダンジョン”救出防具屋NPC后在商店之谷出现，出售各种防具。
料理屋	通过“海底のダンジョン”救出占卜MM后在商店之谷出现。不过此时的料理店只能提供占卜MM的占卜（当不知道游戏流程下一步该怎么做了可以去找占卜MM占卜一下，不过这并不是免费的哦，每占卜一次MM会向你收费300），通关“矿山のダンジョン”后救出料理屋NPC后，料理屋才会正式开始出售各种回复HP的食物（HP回复量大）。
锻造屋	通过“业火のダンジョン”救出锻造屋NPC后在商店之谷出现，主角可在此将身上现有的武器进行改造或强化。
医院	通过“森林のダンジョン”救出医院NPC后在商店之谷出现，可购买恢复异常状态的恢复药丸。
牧场	通过“遗迹のダンジョン”救出牧场NPC后在石头广场出现，可存放胡朋、购买胡朋的饲料。





流程攻略

商店之谷 与紫发MM对话。

石头广场 在自家睡觉。

石头广场 调查自家旁的琴。

岩山のダンジョン



迷宫层数： 2层

混乱规律： 每10秒切换一次，上下屏轮流切换。

迷宫要点： 最初的迷宫，没什么难点，主要在于让玩家适应迷宫的混乱切换。10秒钟的时间完全足够两个屏幕间的切换以及走动收集宝箱。第一层可以收集到一些火焰胡朋，注意别把胡朋卡在屏幕的另外一边避免迷宫切换时给卡掉了。尽量杀光迷宫里的怪积累经验值多升几级，这样对后面的BOSS战比较有利。



BOSS战



本关BOSS是一只四条腿的绿螃蟹，攻击方式很简单，受伤前一直利用脚挥出大风刃来远距离攻击，一旦受伤后立刻就会围绕场地边缘回旋攻击一周，回到原地后继续用大风刃攻击，BOSS的弱点在身体中心的小

红点，大风刃攻击远距离很好躲避，躲开后直接冲到BOSS面前攻击弱点即可，或者干脆远距离用之前捡到的火焰胡朋用魔法攻击BOSS。回旋攻击是固定场地边缘为轨道一周，很容易躲开。这个BOSS基本上没什么难度，可以轻松解决掉。

石头广场 在自家睡觉。

石头广场 与村长对话。



商店之谷 调查掉落的剑。

炎のダンジョン

迷宫层数：3层

混乱规律：每3秒切换一次，从离开切换的那一层屏幕开始读秒。上下屏轮流切换。

迷宫要点：相对于第一关来说增加了一点难度，混乱切换的规律改变了，迷宫里也出现了不少新的怪物和机关，开了机关以后如果时间来不及就等切换下一次到楼梯版面的时候再过，不要太过心急。迷宫中有很多喷火的炮台要注意躲避，多练习如何熟练使用魔法来清理面前的怪物，能够充分地将时间利用起来。迷宫的第2、3层有不少宝箱，不过大多都需要先开启机关才能取得，不是很方便。推荐等下回来的时候再拿，这样要轻松很多。这个迷宫没有BOSS战，走完3层后救出武器店老板并带回即可。

商店之谷 与武器店NPC对话。

商店之谷 调查掉落的盾。

冰のダンジョン

迷宫层数：3层

混乱规律：每7秒切换一次，上下屏轮流切换。

迷宫要点：这个迷宫的构造复杂了许多，而且怪的排列相对来说密集了不少。在几个场地中会有一直出怪的紫色圆圈，建议快速消灭，以免与召出的小怪兽战斗浪费时间。迷宫中还会出现巨大的冰岩，碰上去会受伤。这些冰球可以用火焰胡朋的魔法来打破，6秒的时间相对来说毕竟有些紧，灵活地运用魔法来清理障碍成了这一关迷宫的主要任务。在迷宫第2、3层的墙面上还会出现冰刺，移动的时候要加倍小心。另外在这个迷宫里可以得到冰胡朋，灵活运用冰魔法直接冲过有怪物的道路可以为攻略节省很多时间。

商店之谷 与防具店NPC对话。

商店之谷 调查杂物。

海底のダンジョン

迷宫层数：4层

混乱规律：每10秒切换一次，上下屏幕切换2次后轮换。

迷宫要点：这个迷宫的怪物HP均有所上升，攻击的时候多注意一下。10秒钟的切换时间给了玩家足够的时间思考路线。迷宫内布置了很多岩浆阻碍道路，要多加小心，选择路线的时候也要算好岩浆爆发的时间。本关迷宫中有一个回复胡朋，魔法为一次回复主角HP2格，推荐入手，这对后面的迷宫冒险非常有用。

商店之谷 与料理店占卜MM对话（再次进入“海底のダンジョン”）。

BOSS战





BOSS战的场地有9个洞，BOSS的头和尾会从2个洞里钻出来进行分开攻击。BOSS的攻击首先是头喷扩散形风刃攻击→尾巴旋转攻击，一轮攻击结束后潜入地下从其他洞里转出来再次攻击，当HP降到一半以后头部在风刃攻击后会接头砸

地面的招式，之后再潜入地下。打法也很简单，BOSS的弱点在头，只有攻击那里才能造成伤害。先离BOSS远一点，等躲开BOSS喷的风刃以后过去攻击其头部，不要贪刀打一两下就跑开，等BOSS潜地后钻出来。HP下降到50%以后，BOSS使用的头砸地面的招式会有一个蓄力过程，利用这个时间跑开就行了。之前有收集到冰胡朋的话，可以用冰胡朋的魔法来当盾避免不小心被对方的尾巴甩到。BOSS的总体难度不高，要点在于抓住BOSS攻击后的硬直以及切换攻击方式中间的空余时间来给予对方重创，几个回合下来便能轻松将其搞定。

石头广场 在自家睡觉。

石头广场 调查村长家胡朋旁的书。

森林のダンジョン

迷宫层数：3层

混乱规律：每10秒切换一次，上下屏幕连续切换2次后轮换。

迷宫要点：迷宫的构造不复杂，切换时间也很充分，所以基本没什么难度。需要注意的是迷宫中新出现一种旋风，主角砍不到对方，并且碰到会受伤、消失后马上又会出现，由于它经常挡在一些主要道路上，相当头疼。玩家要多注意绕开旋风，必要的时候用冰胡朋的魔法强行通过。

石头广场 在自家睡觉。

沙之海滩 调查发光的瓶子。

红炎のダンジョン

迷宫层数：3层

混乱规律：每3秒切换一次，从离开切换的那一层屏幕开始读秒。上下屏轮流切换。

迷宫要点：这个迷宫和之前的“炎のダンジョン”很类似，地面的机关以及怪都有一定的强化，特别是地面冒出的岩浆排列很大程度上影响了上下屏的来回。这关路上会有火岩挡路，建议带几个冰胡朋用它们的魔法将火岩破坏掉。在紧急时刻还可以利用冰胡朋的魔法无视路上的障碍直冲目的地。灵活运用之前掌握的经验，过这关还是很容易，一路上有很多宝箱，可以多转转把宝箱拿齐。

BOSS战



从“红炎のダンジョン”救出村民后，回到村子时村民会变成BOSS与玩家战斗。BOSS的攻击方式为原地旋转释放扩散性的风刃、召唤一个小精灵跟随自己，当小精灵达到一定数量的时候会放出大火球，火球的数量和跟随的小精灵数量相等。风刃距离远一点很好躲避，躲开后乘空隙还可以展开反击。BOSS受伤后会瞬移到其他地方。如果风刃放出后没有攻击BOSS，它会召唤一个小精灵然后瞬移再使用风刃。BOSS的血比较厚且攻击切换比较频繁，玩家要多注意跑位。用冰胡朋的魔法来减少失误造成的伤害，LV2的火焰攻击效果也不错。

商店之谷 与料理屋的占卜MM对话。

石头广场 与村长对话。

商店之谷 调查紫色气泡。

业火のダンジョン

迷宫层数：4层

混乱规律：每3秒切换一次，从离开切换的那一层屏幕开始读秒。上下屏轮流切换。

迷宫要点：很简单的一个迷宫，机关的排列

和怪的分布都不是很复杂，可以很轻松地通过。个别地方会有火岩堵住路，注意使用冰胡朋的魔法。一路上的宝箱不少，全部拿下吧！



商店之谷 与锻造屋NPC对话

石头广场 与村长家的胡朋对话

遗迹のダンジョン

迷宫层数：3层

混乱规律：每3秒切换一次，从离开切换的那一层屏幕开始读秒。上下屏轮流切换。

迷宫要点：稍有难度的一个迷宫，迷宫的构造和机关布置都比较复杂，怪物的数量也不少，蓝色的怪会喷旋风，要多注意别站在一条线上。迷宫中会有钉床机关，这种机关分两种：一种是可通过把手控制开关的；另外一种是自动的，多注意别不小心踩上而受伤。迷宫中有不少魔法阵要多注意，踩上去不仅要减少HP还会中减速的魔法。迷宫的机关很多，通往下一层的楼梯基本都有机关阻挡，所以要一次性通往下层基本是不可能的，考虑好要走的路线，先开机关再通往楼梯。一般来说左边的把手都是开右边的机关，了解这点后会可以节省下不少时间。



商店之谷 与医院NPC对话。

森林のダンジョン

迷宫层数：4层

混乱规律：每9秒切换一次，上下屏幕连续切换2次后轮换。

迷宫要点：再次进入"森林のダンジョン"，迷宫的布置和以前大不相同了，机关多了不少。烦人的旋风依然存在，除此之外还多了会缠绕人的蔓藤。蔓藤可以用把手控制开关，每层楼梯前也都有机关阻挡，多注意路线，先开机关再冲楼梯。第四层会出现地面的空洞，空洞碰上去就会受伤且无法强行通过，只能先将对应的把手关闭。虽然迷宫的布置相对来说比较复杂，但9秒的切换时间足够玩家去探索道路。

BOSS战





BOSS的攻击很丰富，首先是在自己面前召唤柱子，柱子上会丢出巨大的种子砸向玩家，自己会向玩家丢紫色的刺球。BOSS的弱点被柱子挡住，需要先把柱子打掉才能攻击到其弱点。它受到攻击后会在弱点面前放一个旋风保护，同时施放大范围的风刃攻击。这战推荐使用双刀，利用它攻击频率快、收招快的特性在BOSS身边的柱子出来前跑到对方面前攻击柱子和弱点，看到BOSS出旋风保护后，应立刻跑开躲避风刃，风刃躲完以后马上跑过去再次对弱点进行攻击。当HP下降到一半以后，BOSS会增加召唤新的柱子而且召唤的位置也更向自己靠拢，同时它的攻击也会变快。这时候我们的速度也一定要跟着变快，否则就很容易被BOSS召唤的柱子打到。几个回合下来BOSS很快就会被磨死了。

商店之谷 与医院NPC对话。

商店之谷 与料理屋的占卜MM对话。

石头广场 与村长对话。

石头广场 调查牧场旁的紫色气泡。

商店之谷 与料理屋的占卜MM对话。

矿山のダンジョン

迷宫层数： 3层

混乱规律： 每10秒切换一次，上下屏幕切换2次后轮换。

迷宫要点： 迷宫的构造不是很复杂，切换时间很充裕，足够上下屏来回以及探索道具。本关需要多注意迷宫中的怪物，绿色的怪物在玩家靠近时会喷毒液产生中毒效果，中毒后走几步就减少1HP（直到下一层中毒效果才会消失）。中毒后马上使用恢复异常状态的道具或者使用回复胡朋的魔法来解毒。碰到迷宫中的石头的话也会有中毒效果，要多加小心。迷宫中会有一些小孔，小孔中会不时喷水出来，经过的时候要小心别被伤了HP。怪物的移动速度相对前几关加快了不少，近身与怪战斗的时候反应也要相对快点才行，不然会被怪物抢先下手攻击。有之前几个迷宫的攻关经验，这里只要多注意机关并灵活运用胡朋的魔法就能很轻易地通过。

石头广场 到村长家会议室。

石头广场 与牧场NPC对话。

石头广场 把牧场里的空格放满胡朋。

古代遗迹のダンジョン

迷宫层数： 5层

混乱规律： 每3秒切换一次，从离开切换的那一层屏幕开始读秒。上下屏轮流切换。



迷宫要点： 这关与之前的"遗迹のダンジョン"比较类似，依然有钉板和魔法阵。不过相比起来迷宫的构造就没那么复杂了，值得注意的是不要让钉板把胡朋给卡住了。虽然迷宫中怪物数量不少，但灵活运用胡朋的魔法能轻松清理掉。本关的总体难度不大，并且途中还会出现不少回复胡朋，需要收集的玩家不要错过了哦。

BOSS战



BOSS是一个长得很像水母的怪物，它会不停地丢白球来攻击我们。丢白球的方式为两种，一种是直线；另一种是丢出白球上下跳过来。这里需要将白球打回去才能对目标造成伤害，注意白球被攻击后是自动攻向BOSS的。正面攻击比较麻烦，一不小心玩家自己就会受伤害。这里推荐使用矛，从侧面横向攻击白球会轻松许多。BOSS的HP降到一半以下后丢白球的速度会加快，稍微离其远一点还是很好躲避的。持续保持伤害输出的话过不了一会对方就挂掉了。

石头广场 在自家睡觉。

沙之海岸 调查右下角的紫发MM。



冰壁のダンジョン

迷宫层数： 4层

混乱规律： 每7秒切换一次，上下屏轮流切换。

迷宫要点： 本关有一定的难度，墙上有很多的冰刺，地面也有不少钉板以及冰岩，提前带上高LV的火焰胡朋，方便冲开通路消灭障碍。由于迷宫相对来说比较复杂，7秒的切换时间稍微有点紧，玩家要一次性看好路线，看到楼梯后首要考虑开机关的路线，下一次再冲楼梯。第三层最后要留个火焰魔法消灭楼梯前的冰岩障碍，开机关的话时间可能来不及，要等下一趟。

石头广场 村长家客室。

石头广场 与村长谈话。

沙之海岸 调查“サメラの家”的乐器。

大遗迹のダンジョン

迷宫层数：4层

混乱规律：每3秒切换一次，从离开切换的那一层屏幕开始读秒。上下屏轮流切换。

迷宫要点：这一关相比之前遇到的几关要简单很多。虽然机关很多，但大多都没有阻挡住下楼梯的路。怪物比之前HP量也有一定提升，一般要两、三下才能解决一个。多配合高等级的胡朋来攻击，可以加快进度。由于迷宫切换要离开屏幕才开始读秒，所以先看好路线后再行动比较稳妥。

石头广场 与村长家的紫发MM对话。

沙之海滩 调查3色花。

树海のダンジョン

迷宫层数：4层

混乱规律：每10秒切换一次，上下屏幕连续切换2次后轮换。

迷宫要点：如果之前熟悉了如何躲避旋风的话这一关会变得相当简单，本关需要注意的就是地面的蔓藤以及飞来飞去的旋风。蔓藤看好时机冲过去即可，旋风在紧急情况下可以使用冰胡朋的魔法硬冲过去。9秒的切换时间很充裕，能够让你慢慢地思考好最佳路线。

石头广场 与村长家的紫发MM对话。

石头广场 调查双胞胎姐妹房屋里的日记。

深海のダンジョン

迷宫层数：4层

混乱规律：每10秒切换一次，上下屏幕连续切换2次后轮换。

迷宫要点：本关迷宫有一定难度，虽然迷宫构造不复杂但是怪物和机关数量很多。迷宫中会有白色的气雾，碰到后会减速，推荐用火焰胡朋的魔法来打散这些白雾，注意白雾过一会儿又会刷新，打掉后最好快速通过。放水弹的炮台也很讨厌，水弹会把你直接推到版边路上，要注意躲避。推荐带上两个等级高的胡朋，用魔法速度清理掉挡路的怪物。

石头广场 与村长家的紫发MM对话。

沙之海滩 调查最左边屋子里的梳妆台。

大冰河のダンジョン

迷宫层数：4层

混乱规律：每7秒切换一次，上下屏轮流切换。

迷宫要点：这一关迷宫的构造比较复杂，经常会为了转换屏幕绕远路使得7秒的切换时间感觉很紧，需要快速地判断正确路线。这一关有很多的钉板，胡朋带得比较多很容易被钉板卡住，要特别留意。一路上怪物也不少，原本时间就很紧，再遇上怪物挡路就更麻烦了。带上LV高的火焰胡朋，在必要的时候快速清理掉路上的怪物。

石头广场 与村长家的紫发MM对话。

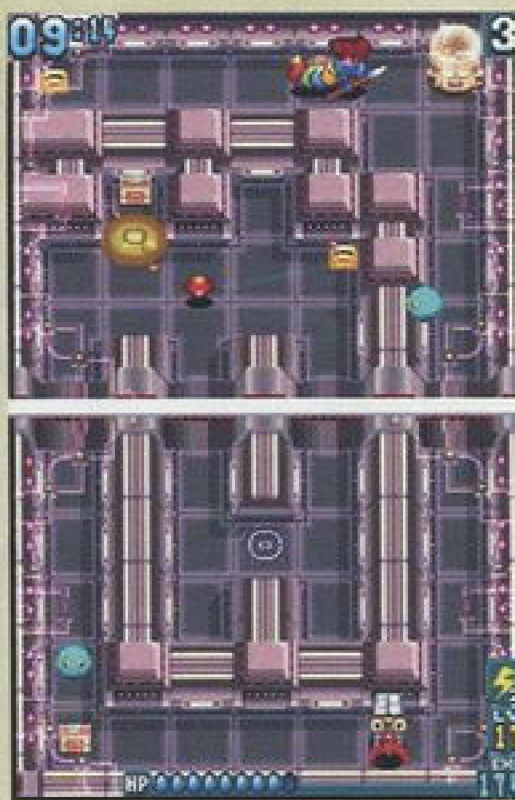
沙之海滩 调查裂缝。

动力机关のダンジョン

迷宫层数：5层

混乱规律：每10秒切换一次，上下屏幕连续切换2次后轮换。

迷宫要点：本关比较有难度，最好是将各种高级胡朋都带上。迷宫中各式各样的机关众多，岩浆、火岩、炮台都很麻烦。本关中新加了电流陷阱，角色碰到后不仅会减少HP，还会麻痹一段时间，要多注意。这种陷阱都是可以用把



手关闭的。迷宫里还出现了一种背着一段墙的新怪物“寄居蟹”，这种怪物HP很高且一般都挡在主要的路段，建议用高LV的火焰魔法直接秒掉。第三层出现了一种发土弹的炮台，利用这种炮台可以把地面的空洞给填起来。好在10秒的切换时间还算多，有足够的时间思考路线。要过这一关要耐心地摸索，灵活使用胡朋的魔法来过关。

BOSS战



BOSS的弱点在左手的红点，它的攻击方式很单一：丢出右拳砸玩家，然后飞过来捡回右拳，蓄力后跳到后面的版边。受到攻击后，BOSS会原地转一圈，然后向周围一定范围内放电，接着锤地并伴随扩散形的震波，最后跳到版边。这里推荐用矛，在BOSS飞拳打空后，乘BOSS蓄力时走到它的左边对着弱点打两下，乘BOSS转圈时隔开一定距离躲避放电和锤地，接着等待对方下一轮攻击。由于BOSS血比较多，所以战斗时间会比较长，玩家只要耐下心来战斗便不难取胜。

↓

商店之谷 与医院NPC对话。

↓

沙之海滩 调查信号灯。

↓

冷却装置のダンジョン

迷宫层数：4层

混乱规律：每10秒切换一次，上下屏幕连续切换2次后轮换。

迷宫要点：这个迷宫又有新怪和新机关，白色的怪物会喷火球；绿色的怪物会喷土球，这两招造成的伤害都很高，要注意回避。迷宫中有不少炸弹，碰到后炸弹会成扩散形爆开，固定伤害为2HP且炸弹爆掉后过一会儿又会刷新。这里推荐用矛把炸弹打爆然后快速通过。后面还会出现毒岩，碰到后角色会陷入中毒状态。

↓

商店之谷 与医院NPC对话。

↓

石头广场 与村长对话。

↓

石头广场 调查紫色气泡。

↓

石头广场 与画家对话。

↓

石头广场 调查草丛。

↓

沙之海滩 调查信号灯。

↓

制动装置のダンジョン

迷宫层数：4层

混乱规律：每10秒切换一次，上下屏幕连续切换2次后轮换。

迷宫要点：很简单的一个迷宫，基本上通往楼梯的路都是一条线没什么阻碍，遇到有怪挡路的情况，用个冰胡朋直接冲就行了。本关新出现了一种机关——磁铁，当靠近磁铁发出磁波时会把你吸在磁铁附近一下。在冲向楼梯的时候被这个缠住了而正好到切换时间就很麻烦。多注意炸弹和炮台，有点耐心这关就能过了。

↓

沙之海滩 调查信号灯。

↓

内燃机关のダンジョン

迷宫层数：4层

混乱规律：每10秒切换一次，上下屏幕连续切换2次后轮换。

迷宫要点：迷宫的难度不高，只需要注意怪物的攻击以及用炮台来打破雷岩就行了。

石头广场 与画家对话。



石头广场 调查亮点。

沙之海滩 调查信号灯。

外燃机关のダンジョン

迷宫层数：4层

混乱规律：每10秒切换一次，上下屏幕连续切换2次后轮换。

迷宫要点：这一关头两层都很简单没有什么大问题，第三层开始必须先开了上面的机关，再从右图中的位子跑向楼梯。第四层可以在下图所示的位置站着，等到有楼梯这一版出来后，先打破雷岩再拉把手关闭钉板机关，最后直冲楼梯。迷宫中还有一种会吐旋风的怪物，攻击频率高、杀伤力大，很是麻烦。推荐发现一个便以最快速度杀掉，免得等下对方反过来被其喷死。





商店之谷 与医院NPC对话。

沙之海滩 调查裂口旁的传送仪。

精密基盘のダンジョン

迷宫层数：4层

混乱规律：踩中央方形机关后开始读秒，每4秒后切换。上下屏轮流切换。

迷宫要点：来这里之前建议更新一下武器以及装备，这里的怪物攻击和防御都很强了，拥有良好的装备能让冒险简单起来。迷宫虽然看起来很复杂，但实际上看清楚路线以后会发现很简单。里面没有什么太多阻挡路线的机关，而且切换是需要踩到地上的方块才会进入读秒的，可以慢慢看清路线后再做决定走哪边。一路上会有不少电流机关，有的还挡住了通往楼梯的道路，就以前的经验来看，要开右边的机关就打左边的把手肯定没错。

商店之谷 前往武器店发生剧情。

商店之谷 与画家对话。

商店之谷 与医院NPC对话。

沙之海滩 与紫发MM对话。



石头广场 调查小闪电标记。

电子回路のダンジョン

迷宫层数：1层

混乱规律：踩中央方形机关后开始读秒，每4秒后切换。上下屏轮流切换。

迷宫要点：虽然迷宫只有一层，但地形相当复杂，要多看看地形考虑好行走路线。最后多注意喷土弹的炮台，必要的时候用冰胡朋的魔法冲过去，很轻松就能通过。

石头广场 调查小闪电标记。



磁气回路のダンジョン

迷宫层数：1层

混乱规律：踩中央方形机关后开始读秒，每4秒后切换。上下屏轮流切换。

迷宫要点：本关比前两关迷宫复杂了点，角色可移动的空间很小，而设置的怪物和机关又很多，比较考验玩家的躲避能力。迷宫中有很多旋风以及炸弹，多注意躲避以免受到伤害。



商店之谷 调查小闪电标记。

增幅回路のダンジョン

迷宫层数：1层

混乱规律：踩中央方形机关后开始读秒，每4秒后切换。上下屏轮流切换。

迷宫要点：很简单的一个迷宫，没有什么难度，注意看清路线尽量走没有怪物挡路的通道。

沙之海滩 与紫发MM对话。

石头广场 返回自家睡觉。

集积回路のダンジョン

迷宫层数：5层

混乱规律：每10秒切换一次，上下屏幕连续切换2次后轮换。

迷宫要点：难度相当高的一关，这里的怪物都会主动攻击，而且攻击力和速度都相当高，稍微不注意就有可能被怪物打死。5层迷宫中集合了之前遇到过的、各种各样的机关，需要灵活运用之前通过迷宫的经验。第1层还算比简单，运用角落上喷土弹的炮台封住空洞后再利用移动装置便可顺利到达楼梯。第2、3层同样需要利用到炮台，3层可以用火焰胡朋的魔法来攻击挡路的岩石。第4层有很多旋风不容易躲避，建议利用冰胡朋的魔法来强行突破。第5层到处遍布白雾和磁铁，注意使用把手关闭一些机关。必要的时候可直接用火焰胡鹏的魔法将白雾消灭。





BOSS战

“古代遗迹のダンジョン”BOSS的加强版，外形都一样，只不过颜色不同了而已。攻击方式上先是丢红色的火球，打到地面时会形成两个巨大的障碍，碰到后并不会受伤。接着是丢白球，之后地面的障碍消失，又继续丢红色火球如此反复。对付它的方法和对付“古代遗迹のダンジョン”BOSS的方法大致相同，多留意火球飞来的位置以及地面形成的障碍。当白球出来后从侧面攻击把白球打回去给BOSS造成伤害。当HP下降到一半时，BOSS丢东西的速度会加快。总体来说此战难度不大，由于BOSS的HP相当多，按照以上方法有规律地进行攻击，将对方慢慢耗死吧。

司令室 调查控制台。

司令室传送间 调查控制台。

司令室传送间 进入传送机。

石头广场 与村长对话。

商店之谷 与料理屋的占卜MM对话。

石头广场 与双胞胎姐妹对话。

石头广场 进入自家传送机。

司令室传送间 调查控制台旁的开关。

亚空间のダンジョン

迷宫层数：5层

混乱规律：每3秒切换一次，从离开切换的那

一层屏幕开始读秒。上下屏轮流切换。

迷宫要点：迷宫难度同样相当高，主要表现在怪物的攻击性强且攻击力高这两个方面，最好每次在进入新的一层时就用冰胡朋的魔法来避免受伤。另外要多注意地面上的钉板，别不小心把胡朋给卡住了。迷宫中的各种机关和之前的一样，不过威力大了不少。好在由于不换屏就不会开始读数，所以玩家有充分的时间考虑好路线后再行动。第1层的楼梯处从第3个转移点就可以转移到，注意要先清理掉下屏把手边的怪，然后才能顺利到达楼梯。第3层楼梯处要先开最右边的把手，然后从最左边的转移点转移到上面的楼梯处。第4、5层相对来说简单不少，迅速清理掉机关把手附近的怪物就能大摇大摆地通过。



BOSS战



“岩山のダンジョン”BOSS的加强版，外形一样只是颜色略微有所不同而已。其弱点依旧是中心的红点。攻击方式有远处挥脚，一次发出3个大风刃攻击，一般会进行两次。接着沿着场地边一面旋转一面释放火球，碰到火球后会引起爆炸伤害，BOSS旋转半场回到原地。接着用头撞向玩家，冲刺的时候还会一路施放扩散性风刃。这个途中如果对方撞到任何物体都会进入一段晕厥状态，利用这个时间可以很安全地攻击BOSS弱点。大风刃很好躲避，当BOSS旋转完后找一个火球躲在它后面，让火球保持在自己和BOSS之间。BOSS冲刺过来时会撞到火球并晕眩，乘这时进行反击，注意不要贪攻，因为BOSS起身时会发动旋转攻击。之后BOSS会继续旋转半场并放火球，而我们重复以上打法就行了。细节上注意别出问题，最好是准备几个冰胡朋避免意外受伤。



司令室传送间 调查控制台。



研究所 调查装置。



细胞マスターモデル

迷宫层数：5层

混乱规律：每10秒切换一次，上下屏幕连续切换2次后轮换。

迷宫要点：游戏的最终迷宫，难度自然也是最高的。迷宫中的怪物一击就能削去主角4HP，并且怪物数量相当之多。关卡中新增了红色魔法阵和红球这两种机关。前者踩上便会受伤，后者变大后可将玩家弹开。第1、2层主要注意别被怪打到、避开机关就行了。第3层会有很多喷火焰的怪物，而且分配的位子正好卡住玩家，被它喷几下就死了。这时候要迅速下去解决一个，然后站在空隙处，等楼梯那一版出来后快速冲过去就好了。第4、5层的楼梯处都有3个怪物的召唤阵把守，需要快速过去消灭掉怪物才能冲进楼梯。这一关需要配合之前饲养的各种高级胡朋，利用各种魔法来解围。特别是利用雷胡朋来消灭怪物、冰胡朋来化解敌方攻击。如何利用之前迷宫的经验突破这个就看各位玩家自己了，另外个人感觉返回时的路远比来时的路要困难得多。

BOSS战



“森林のダンジョン”BOSS的加强版，攻击频率和威力都大大提升，稍微一不注意就会被灭掉。攻击方式和“森林のダンジョン”BOSS相同，依然是召唤柱子砸向玩家。当BOSS的中心弱点被攻击时，



它会用一阵旋风保护弱点并开始释放扩散形风刃，这时候要跑到版边远离BOSS。成功躲过风刃后要迅速跑到其身边攻击弱点或弱点面前的柱子，注意打弱点时攻击两下就要跑开，否则来不及躲开BOSS的风刃。当BOSS的HP下降到一半之后，它的攻击频率会加快，并且柱子的排列也会更加密集，稍微不注意就会大量失血。挑战这个BOSS除了灵活使用胡朋魔法外还要注意精确的操作，稍微慢一步就可能会被对方打死。



司令室 调查控制台。



司令室 与博士对话。



石头广场 在自家与博士对话。



按照料理店、医院、牧场、村长家的顺序触发剧情。



石头广场 与博士对话。



司令室传送间 调查传送机回村子。



石头广场 调查时光机。



石头广场 与博士对话。



石头广场 调查时光机。

最终BOSS战



BOSS战的难度不算大，只要掌握好对方的攻击规律就很轻松。首先是机枪扫射，然后是冲拳并伴随一次爆炸。冲拳过后BOSS会快速跳回版边继续机枪扫射。BOSS的弱点在胸口的红点上，注意弱点只有在其使用机枪扫射时才会暴露出来。不过弱点一旦受到伤害后会立刻收起来，接下来BOSS开始旋转施放3次大风刃，之后连冲拳并跳回版边继续机枪扫射。BOSS被攻击两次后，第3次旋转会改为掉落带落雷的冰锥。释放一次冰锥它会停一下，此时BOSS的弱点又会露出，抓紧攻击。3次之后BOSS会再次使出冲拳并跳回版边进行机枪扫射，如此循环慢慢磨死对方即可。这一战主要就是躲开BOSS的机枪扫射并绕到侧面予以反击，注意平时不要距离对方太远，这样反击起来相对轻松。另外推荐带上几个回复胡朋，这样当玩家出现失误时能及时得到体力恢复。



石头广场 利用传送机到司令室。



沙之海滩 去紫发MM的家里。



结局CG剧情 非常感人哦！



通关后在标题画面下会追加音乐鉴赏模式。2周目游戏继承能装备道具以及人物等级，不过店铺的等级以及之前获得的胡朋都无法继承。



游戏的总体表现很不错，不愧是几位大人物联袂打造的作品。本作独特的游戏方式以及系统让人感觉很有意思。植松伸夫的音乐依旧很棒，让游戏玩起来更有感觉。游戏总体流程比较厚道，剧情也很不错，不过后期迷宫的变化都不是很大，玩起来难免觉得有点单调，这算是本作的一大缺憾。



《口袋妖怪 白金》全精灵收集指南

文 PM525 千年前的仲夏
编 马修 美编 Juxi

口袋妖怪 白金					
ポケットモンスター プラチナ					
NDS	Nintendo/Game Freak	RPG	2008年9月13日	日版	
	1~8人	1Gb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	



大家的《口袋妖怪 白金》的进度怎么样啦？作为资料篇，很多原本在《钻石·珍珠》中收不到的精灵也可以收集到了。本辑，我们将493只精灵的入手方法全部公开！接下来就让我们一起开始这漫长但又精彩纷呈的口袋妖怪收集之旅吧！

一些说明

※本文包含了游戏中全部493种精灵详细的入手方法，其中一些无法入手的精灵可以通过其进化形态生蛋得到。

※括号中标注“火红”、“叶绿”、“宝石”等字样的入手条件为插入括号中指定的GBA版《口袋妖怪》卡带后前往草丛遇到，“火叶”分别对应《火红》和《叶绿》，“宝石”对应《红宝石》、《蓝宝石》和《绿宝石》。

※括号中标注“清晨”、“午夜”、“ポケトレ”、等字样的入手条件为在指定时间段或使用道具“ポケトレ”后在草丛中遇到。

关于必须通过SLOT-2从传承公园得到的精灵



游戏中有一些精灵必须从GBA卡带中传送得到，它们是：《红・绿》、《金・银》、《宝石》三代的主角精灵以及如下精灵：No.150 ミュウツー、No.198 ヤミカラス、No.200 ムウマ、No.243 ライコウ、No.244 エンテイ、No.245 スイクン、No.328 ナックラー、No.329 ビブラーバ、No.330 フライゴン、No.366 パールル、No.367 ハンテール、No.368 サクラビス、No.380 ラティアス、No.381 ラティオス、No.382 カイオーガ、No.383 グラードン、No.384 レックウザ

关于あまいミツ



在黄色的树涂上あまいミツ后可以发现一些精灵，它们分别可以摇下：

常见型： No.190 エイパム、No.265 ケムッソ、No.412 ミノムッチ、No.415 ミツハニー、No.420 チェリンボ

稀有型： No.190 エイパム、No.214 ヘラクロス、No.412 ミノムッチ、No.415 ミツハニー、No.420 チェリンボ

珍贵型： No.446 ゴンベ

关于じまんのうらにわ

得到全国图鉴后前往位于绿城下方的内



山公馆，与内山交谈后可以得知当天在后花园中出现的稀有精灵。出现的精灵如下：No.035 ピッピ、No.039 プリン、No.052 ニャース、No.113 ラッキー、No.132 メタモン、No.133 イーブイ、No.173 ピィ、No.174 ププリン、No.183 マリル、No.298 ルリリ、No.311 プラスル、No.312 マイナン、No.351 ポワルン、No.438 ウソハチ、No.439 マネネ、No.440 ピンプク

关于だいしつげん



得到全国图鉴后前往野濑市上方的大湿原，每天在湿原中的每个区域都会更新一种稀有精灵。括号中的"概率"是指每天此精灵可能出现的机率，可以通过购票处二楼的望远镜确认当天每块区域出现的精灵种类。出现的精灵有：

No.46 パラス(概率2)、No.102 タマタマ（概率2）、No.114 モンジャラ（概率2）、No.115 ガルーラ（概率2）、No.193 ヤンヤンマ(概率2)、No.194 ウパー(概率15)、No.195 ヌオー(概率4)、No.285 キノココ(概率2)、No.316 ゴクリン(概率2)、No.352 カクレオン(概率2)、No.357 トロピウス(概率2)、No.451 スコルピ(概率10)、No.452 ドラピオン(概率2)、No.453 グレッグル(概率8)、No.454 ドクロッグ(概率1)、No.455 マスキッパ(概率6)

全精灵入手方法

全国编号	精灵名	中文译名	入手参考方法
No. 001	フシギダネ	妙蛙种子	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 002	フシギソウ	妙蛙草	野外无法遭遇，No. 001 フシギダネ16级时进化
No. 003	フシギバナ	妙蛙花	野外无法遭遇，No. 002 フシギソウ32级时进化
No. 004	ヒトカゲ	小火龙	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 005	リザード	火恐龙	野外无法遭遇，No. 004 ヒトカゲ16级时进化
No. 006	リザードン	喷火龙	野外无法遭遇，No. 005 リザード36级时进化
No. 007	ゼニガメ	杰尼龟	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 008	カメール	卡咪龟	野外无法遭遇，No. 007 ゼニガメ16级时进化
No. 009	カメックス	水箭龟	野外无法遭遇，No. 008 カメール36级时进化
No. 010	キャタピー	绿毛虫	（火红）ハクタイのもり/（火红）204号道路（近コトブキシティ）
No. 011	トランセル	铁甲蛹	（火红）ハクタイのもり/No. 010 キャタピー7级时进化
No. 012	バタフリー	巴大蝴	野外无法遭遇，No. 011 トランセル10级时进化
No. 013	ビードル	独角虫	（叶绿）ハクタイのもり/（叶绿）204号道路（近コトブキシティ）
No. 014	コクーン	铁壳蛹	（叶绿）ハクタイのもり/No. 013 ビードル7级时进化
No. 015	スピアー	大针蜂	野外无法遭遇，No. 014 コクーン10级进化
No. 016	ポッポ	波波	229号道路
No. 017	ピジョン	比比鸟	野外无法遭遇，No. 016 ポッポ18级时进化
No. 018	ピジョット	比雕	野外无法遭遇，No. 017 ピジョン36级时进化
No. 019	コラッタ	小拉达	225号道路
No. 020	ラッタ	拉达	225号道路/No. 019 コラッタ20级时进化
No. 021	オニスズメ	烈雀	225号道路
No. 022	オニドリル	大嘴雀	ハードマウンテン/225号道路/No. 021 オニスズメ20级时进化
No. 023	アーボ	阿柏蛇	（火红）212号道路（近ノモセシティ）
No. 024	アーボック	阿柏怪	（火红）だいしつげん/No. 023 アーボ23级时进化
No. 025	ピカチュウ	皮卡丘	じまんのうらにわ
No. 026	ライチュウ	雷丘	野外无法遭遇，No. 025 ピカチュウ使用かみなりのいし进化
No. 027	サンド	穿山鼠	（叶绿）まよいのどうくつ
No. 028	サンドパン	穿山王	（叶绿）228号道路/No. 027 サンド22级时进化
No. 029	ニドラン♀	尼多兰	（ポケトレ）201号道路
No. 030	ニドリーナ	尼多娜	（ポケトレ）リッシこのほとり/No. 029 ニドラン♀16级时进化
No. 031	ニドクイン	尼多后	野外无法遭遇，No. 030 ニドリーナ使用つきのいし进化
No. 032	ニドラン♂	尼多郎	（ポケトレ）201号道路
No. 033	ニドリーノ	尼多利	（ポケトレ）リッシこのほとり/No. 032 ニドラン♂16级时进化
No. 034	ニドキング	尼多王	野外无法遭遇，No. 033 ニドリーノ使用つきのいし进化
No. 035	ピッピ	皮皮	じまんのうらにわ后花园每日更新/テンガンざん（近207号道路）/（午夜）テンガンざん（近207号道路）/No. 173 ピィ亲密度进化
No. 036	ピクシー	皮可西	野外无法遭遇，No. 035 ピッピ使用つきのいし进化
No. 037	ロコン	六尾	（叶绿）209号道路
No. 038	キュウコン	九尾	野外无法遭遇，No. 037 ロコン使用ほのおのいし进化
No. 039	プリン	胖丁	野外无法遭遇，No. 174 ププリン亲密度进化
No. 040	プクリン	胖可丁	野外无法遭遇，No. 039 プリン使用つきのいし进化
No. 041	ズバット	超音蝠	あれたぬけみち/ロストタワー/クロガネたんこう/あれたぬけみち/テンガンざん（207号道路）
No. 042	ゴルバット	大嘴蝠	キッサキしんでん/ハードマウンテン/もどりのどうくつ/チャンピオンロード/テンガンざん/クロガネゲート/No. 041 ズバット22级时进化
No. 043	ナゾノクサ	走路草	（午夜）224号道路
No. 044	クサイハナ	臭臭花	224号道路/No. 043 ナゾノクサ21级时进化
No. 045	ラフレシア	大王花	野外无法遭遇，No. 044 クサイハナ使用リーフのいし进化
No. 046	パラス	派拉斯	だいしつげん每日更新
No. 047	パラセクト	派拉斯特	野外无法遭遇，No. 046 パラス24级时进化
No. 048	コンパン	毛球	（ポケトレ）229号道路
No. 049	モルフォン	末入蛾	（ポケトレ）229号道路/No. 048 コンパン31级时进化
No. 050	ディグダ	地鼠	228号道路
No. 051	ダグトリオ	三地鼠	228号道路/No. 50 ディグダ26级时进化
No. 052	ニャース	喵喵	じまんのうらにわ后花园每日更新

全国编号	精灵名	中文译名	入手参考方法
No. 053	ペルシアン	猫老大	野外无法遭遇，No. 052 ニャース28级时进化
No. 054	コダック	可达鸭	あれたぬけみち/リッシこ/（水面）ハクタイシティ/（水面）225号道路
No. 055	ゴルダック	哥达鸭	リッシこ/（水面）おくりのいずみ/（水面）ハクタイシティ/No. 054 コダック33级时进化
No. 056	マンキー	猴怪	（ポケトレ）225号道路
No. 057	オコリザル	火爆猴	（ポケトレ）225号道路/No. 056 マンキ-28级时进化
No. 058	ガーディ	卡蒂狗	（火红）201号道路
No. 059	ウインディ	风速狗	野外无法遭遇，No. 058 ガーディ使用ほのおのいし进化
No. 060	ニョロモ	蚊香蝌蚪	（水面）227号道路
No. 061	ニョロゾ	蚊香蛙	（水面）227号道路/No. 060 ニョロモ25级进化
No. 062	ニョロボン	快泳蛙	野外无法遭遇，No. 061 ニョロゾ使用みずのいし进化
No. 063	ケーシィ	凯西	203号道路
No. 064	ユンゲラー	勇吉拉	215号道路/No. 063 ケーシィ16级时进化
No. 065	フーディン	胡地	野外无法遭遇，No. 064 ユンゲラ-通信交换进化
No. 066	ワンリキー	腕力	207号道路/テンガンざん（近207号道路）/206号道路
No. 067	ゴーリキー	豪力	225号道路/テンガンざん/211号道路（近カンナギタウン）/210号道路（近カンナギタウン）/No. 066 ワンリキ-28级时进化
No. 068	カイリキー	怪力	野外无法遭遇，No. 067 ゴーリキ-通信交换进化
No. 069	マダツボミ	喇叭芽	224号道路/(清晨)224号道路
No. 070	ウツドン	口呆花	224号道路/No. 069 マダツボミ21级时进化
No. 071	ウツボット	大食花	野外无法遭遇，No. 070 ウツドン使用リーフのいし进化
No. 072	メノクラゲ	玛瑙水母	（水面）ミオシティ/（水面）たにまのはつでんしょ
No. 073	ドククラゲ	毒刺水母	（水面）223号水路/（水面）224号道路/（水面）ミオシティ/（水面）ポケモンリーグ/No. 072 メノクラゲ30级时进化
No. 074	イシツブテ	小拳石	クロガネたんこう（一楼）/まよいのどうくつ/いせきマニアのあな/206号道路
No. 075	ゴローン	隆隆石	テンガンざん/チャンピオンロード/ハードマウンテン/こうてつじま/おくりのいずみ/No. 074 イシツブテ25级时进化
No. 076	ゴローニャ	隆隆岩	野外无法遭遇，No. 075 ゴローン通信交换进化
No. 077	ポニータ	小火马	206号道路/207号道路/210号道路（近ズイタウン）
No. 078	ギャロップ	烈焰马	野外无法遭遇，No. 077 ポニータ40级时进化
No. 079	ヤドン	呆呆兽	（ポケトレ）204号道路（近ハクタイシティ）
No. 080	ヤドラン	呆河马	野外无法遭遇，No. 079 ヤドン37级时进化
No. 081	コイル	小磁怪	タタラせいてつじょ/222号道路
No. 082	レアコイル	三合一磁怪	チャンピオンロード/222号道路/No. 081 コイル30级时进化
No. 083	カモネギ	大葱鸭	(大量出现)221号道路
No. 084	ドードー	嘟嘟	(大量出现)201号道路
No. 085	ドードリオ	嘟嘟利	野外无法遭遇，No. 084 ドード-31级时进化
No. 086	パウワウ	小海狮	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 087	ジュゴン	白海狮	チャンピオンロード（地下一层深处）/No. 086 パウワウ34级时进化
No. 088	ベトベター	臭泥	（ポケトレ）212号道路（近ノモセシティ）
No. 089	ベトベトン	臭臭泥	野外无法遭遇，No. 088 ベトベタ-38级时进化
No. 090	シェルダー	长舌贝	（垂钓）たにまのはつでんしょ
No. 091	パルシェン	铁甲贝	野外无法遭遇，No. 090 シェルダ-使用みずのいし进化
No. 092	ゴース	鬼斯	もどりのどうくつ/もりのようかん/ハクタイのもり
No. 093	ゴースト	鬼斯通	もどりのどうくつ/No. 092 ゴース25级时进化
No. 094	ゲンガー	耿鬼	(宝石)もりのようかん/（火叶）もりのようかん/No. 093 ゴースト通信交换级时进化
No. 095	イワーク	大岩蛇	こうてつじま/チャンピオンロード/まよいのどうくつ/クロガネたんこう
No. 096	スリープ	素利普	(大量出现)215号道路
No. 097	スリーパー	素利柏	野外无法遭遇，No. 096 スリープ26级时进化
No. 098	クラブ	大钳蟹	(大量出现)226号水路
No. 099	キングラー	巨钳蟹	野外无法遭遇，No. 098 クラブ28级时进化
No. 100	ビリリダマ	雷电球	(大量出现)218号道路
No. 101	マルマイン	顽皮弹	野外无法遭遇，No. 100 ビリリダマ30级时进化
No. 102	タマタマ	蛋蛋	だいしつげん每日更新
No. 103	ナッシー	椰蛋树	野外无法遭遇，No. 102 タマタマ使用リーフのいし进化
No. 104	カラカラ	卡拉卡拉	(大量出现)203号道路
No. 105	ガラガラ	嘎拉嘎拉	野外无法遭遇，No. 104 カラカラ28级时进化
No. 106	サワムラー	沙瓦郎	野外无法遭遇，No. 236 バルキ-20级时防＜攻进化
No. 107	エビワラー	艾比郎	野外无法遭遇，No. 236 バルキ-20级时防＞攻进化
No. 108	ベロリンガ	大舌头	215号道路/（ポケトレ）215号道路
No. 109	ドガース	瓦斯弹	ハードマウンテン
No. 110	マタドガス	双弹瓦斯	ハードマウンテン/（ポ[illegible]/No. 109 ドガース35级时进化
No. 111	サイホーン	铁甲犀牛	チャンピオンロード/214号道路/ハードマウンテン

全国编号	精灵名	中文译名	入手参考方法
No. 112	サイドン	铁甲暴龙	ハードマウンテン/228号道路/チャンピオンロード/No. 111 サイホーン42级时进化
No. 113	ラッキー	吉利蛋	209号道路/（叶绿）210号道路（近ズイタウン）/No. 440 ピンプク携带まんまるいし白天升级进化
No. 114	モンジャラ	蔓藤怪	だいしつげん每日更新
No. 115	ガルーラ	袋龙	だいしつげん每日更新
No. 116	タッツー	墨海马	（垂钓）226号水路
No. 117	シードラ	海刺龙	（垂钓）226号水路/No. 116 タッツ-32级时进化
No. 118	トサキント	角金鱼	（垂钓）おくりのいずみ
No. 119	アズマオウ	金鱼王	（垂钓）シンジこ/（垂钓）おくりのいずみ/No. 118 トサキント33级时进化
No. 120	ヒトデマン	海星星	（垂钓）ミオシティ
No. 121	スターミー	宝石海星	野外无法遭遇，No. 120 ヒトデマン使用みずのいし进化
No. 122	バリヤード	吸盘魔偶	218号道路/（ポケトレ）218号道路/No. 439 マネネ习得ものまね升级进化
No. 123	ストライク	飞天螳螂	210号道路（近ズイタウン）
No. 124	ルージュラ	红唇姐	キッサキしんでん/No. 238 ムチュール30级时进化
No. 125	エレブー	电击兽	222号道路/(清晨)222号道路/No. 239 エレキッド30级时进化
No. 126	ブーバー	鸭嘴火龙	(大量出现)タタラせいてつじょ/(清晨)タタラせいてつじょ/No. 240 ブビィ30级时进化
No. 127	カイロス	大钳甲虫	(大量出现)229号道路
No. 128	ケンタロス	肯泰罗	（ポケトレ）210号道路（近ズイタウン）
No. 129	コイキング	鲤鱼王	（垂钓）ミオシティ/（垂钓）チャンピオンロード/（垂钓）リゾートエリア
No. 130	ギャラドス	暴鲤龙	（垂钓）ミオシティ/（垂钓）チャンピオンロード/（垂钓）ハクタイシティ/No. 129 コイキング20级时进化
No. 131	ラプラス	乘龙	（水面）チャンピオンロード
No. 132	メタモン	百变怪	野外无法遭遇，じまんのうらにわ后花园每日更新
No. 133	イーブイ	伊布	野外无法遭遇，じまんのうらにわ后花园每日更新
No. 134	シャワーズ	水精灵	野外无法遭遇，No. 133 イーブイ使用みずのいし进化
No. 135	サンダース	雷精灵	野外无法遭遇，No. 133 イーブイ使用かみなりのいし进化
No. 136	ブースター	火精灵	野外无法遭遇，No. 133 イーブイ使用ほのおのいし进化
No. 137	ポリゴン	3D龙	野外无法遭遇，トバリシティ民家得到
No. 138	オムナイト	菊石兽	野外无法遭遇，クロガネシティ博物馆复原化石かいのカセキ得到
No. 139	オムスター	多刺菊石兽	野外无法遭遇，No. 138 オムナイト40级时进化
No. 140	カブト	化石盔	野外无法遭遇，クロガネシティ博物馆复原化石こうらのカセキ得到
No. 141	カブトプス	镰刀盔	野外无法遭遇，No. 140 カブト40级时进化
No. 142	プテラ	化石翼龙	野外无法遭遇，クロガネシティ博物馆复原化石ひみつのコハク得到
No. 143	カビゴン	卡比兽	野外无法遭遇，No. 112 ゴンベ亲密度进化
No. 144	フリーザー	急冻鸟	ハクタイシティ与PC左边屋中的大木博士触发剧情后在草丛随机出现
No. 145	サンダー	闪电鸟	ハクタイシティ与PC左边屋中的大木博士触发剧情后在草丛随机出现
No. 146	ファイヤー	火焰鸟	ハクタイシティ与PC左边屋中的大木博士触发剧情后在草丛随机出现
No. 147	ミニリュウ	迷你龙	（垂钓）テンガンざん
No. 148	ハクリュー	哈克龙	（垂钓）テンガンざん/No. 147 ミニリュウ30级时进化
No. 149	カイリュー	快龙	野外无法遭遇，No. 148 ハクリュ-55级时进化
No. 150	ミュウツー	超梦	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 151	ミュウ	梦幻	隐藏神兽，不计入图鉴完成度，参加日本官方活动得到
No. 152	チコリータ	菊草叶	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 153	ベイリーフ	贝利叶	野外无法遭遇，No. 152 チコリータ16级时进化
No. 154	メガニウム	巨龙花	野外无法遭遇，No. 153 ベイリーフ32级时进化
No. 155	ヒノアラシ	火球鼠	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 156	マグマラシ	烈焰鼠	野外无法遭遇，No. 155 ヒノアラシ14级时进化
No. 157	バクフーン	爆风鼠	野外无法遭遇，No. 156 マグマラシ36级时进化
No. 158	ワニノコ	小锯鳄	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 159	アリゲイツ	蛮力鳄	野外无法遭遇，No. 158 ワニノコ18级时进化
No. 160	オーダイル	大力鳄	野外无法遭遇，No. 159 アリゲイツ30级时进化
No. 161	オタチ	大尾兽	（ポケトレ）202号道路
No. 162	オオタチ	长尾兽	野外无法遭遇，No. 161 オタチ15级时进化
No. 163	ホーホー	咕咕	（午夜）だいしつげん/（午夜）ハクタイのもり
No. 164	ヨルノズク	夜鹰	（午夜）だいしつげん/（午夜）テンガンざん（降雪地带）/No. 163 ホーホ-20级时进化
No. 165	レディバ	芭瓢虫	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 166	レディアン	安瓢虫	229号道路/No. 165 レディバ18级时进化
No. 167	イトマル	绿蜘蛛	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 168	アリアドス	凶蜘蛛	（午夜）229号道路/No. 167 イトマル22级时进化
No. 169	クロバット	大爪蝠	野外无法遭遇，No. 042 ゴルバット亲密度进化
No. 170	チョンチー	双灯鱼	（垂钓）220号水路

全国编号	精灵名	中文译名	入手参考方法
No. 171	ランターン	大灯鱼	野外无法遭遇，No. 170 チョンチ-27级时进化
No. 172	ピチュー	皮丘	じまんのうらにわ
No. 173	ピィ	皮宝宝	テンガンざん（近211号道路）/（午夜）テンガンざん（近211号道路）/じまんのうらにわ后花园每日更新
No. 174	ププリン	宝宝丁	野外无法遭遇，じまんのうらにわ后花园每日更新
No. 175	トゲピー	波可比	剧情中シロナ赠送/（ポケトレ）230号水路
No. 176	トゲチック	飞翼兽	野外无法遭遇，No. 175 トゲピ-亲密度进化
No. 177	ネイティ	天然雀	(大量出现)224号道路
No. 178	ネイティオ	天然鸟	野外无法遭遇，No. 177 ネイティ25级时进化
No. 179	メリープ	电绵羊	（ポケトレ）たにまのはつでんしょ
No. 180	モココ	电气羊	（ポケトレ）222号道路/No. 179 メリープ15级时进化
No. 181	デンリュウ	电龙	野外无法遭遇，No. 180 モココ30级时进化
No. 182	キレイハナ	美丽花	野外无法遭遇，No. 044 クサイハナ使用たいようのいし进化
No. 183	マリル	玛利鼠	212号道路（近ヨスガシティ）/215号道路
No. 184	マリルリ	玛利露利	チャンピオンロード/No. 183 マリル18级时进化
No. 185	ウソッキー	胡说树	221号道路/No. 438 ウソハチ习得ものまね进化
No. 186	ニョロトノ	蚊香王	野外无法遭遇，No. 061 ニョロゾ携带おうじゃのしるし通信交换进化
No. 187	ハネッコ	弹跳草	（ポケトレ）204号道路（近ソノオタウン）
No. 188	ポポッコ	蹦蹦花	野外无法遭遇，No. 187 ハネッコ18级时进化
No. 189	ワタッコ	跳跳棉	野外无法遭遇，No. 188 ポポッコ27级时进化
No. 190	エイパム	手尾猴	在树上涂抹あまいミツ后发现
No. 191	ヒマナッツ	向日种子	（ポケトレ）204号道路（ソノオタウン）
No. 192	キマワリ	向日花	野外无法遭遇，No. 191 ヒマナッツ使用たいようのいし进化
No. 193	ヤンヤンマ	洋洋蜻蜓	だいしつげん/だいしつげん每日更新
No. 194	ウパー	乌帕	だいしつげん/（水面）だいしつげん
No. 195	ヌオー	沼泽兽	212号道路（近ノモセシティ）/だいしつげん/No. 194 ウパ-20级时进化
No. 196	エーフィ	光精灵	野外无法遭遇，No. 133 イーブイ白天亲密度进化
No. 197	ブラッキー	月精灵	野外无法遭遇，No. 133 イーブイ夜晚亲密度进化
No. 198	ヤミカラス	暗黑乌鸦	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 199	ヤドキング	呆呆王	野外无法遭遇，No. 079 ヤドン携带おうじゃのしるし通信交换进化
No. 200	ムウマ	梦妖	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 201	アンノーン	安侬	ズイのいせき
No. 202	ソーナンス	忍兽	（ポケトレ）シンジこ/No. 360 ソーナノ15级时进化
No. 203	キリンリキ	双面鹿	リッシこのほとり/221号道路
No. 204	クヌギダマ	松果怪	（绿宝石）ハクタイのもり
No. 205	フォレトス	核果怪	野外无法遭遇，No. 204 クヌギダマ31级时进化
No. 206	ノコッチ	土龙	(大量出现)208号道路
No. 207	グライガー	飞蝎	206号道路/(清晨)206号道路
No. 208	ハガネール	大钢蛇	こうてつじま/チャンピオンロード/No. 095 イワーク装备メタルコート通信交换进化
No. 209	ブルー	布鲁狗	(大量出现)209号道路
No. 210	グランブル	布鲁皇	野外无法遭遇，No. 209 ブル-23级时进化
No. 211	ハリーセン	刺河豚	（垂钓）こうてつじま
No. 212	ハッサム	铁甲螳螂	野外无法遭遇，No. 123 ストライク携带メタルコート通信交换进化
No. 213	ツボツボ	壶壶龟	(绿宝石)224号道路
No. 214	ヘラクロス	大力甲虫	在树上涂抹あまいミツ后发现
No. 215	ニューラ	狃拉	216号道路/エイチこのほとり/キッサキしんでん
No. 216	ヒメグマ	可爱熊	(绿宝石)エイチこ
No. 217	リングマ	威力熊	(绿宝石)エイチこのほとり/No. 216 ヒメグマ30级时进化
No. 218	マグマッグ	熔岩蛞蝓	ハードマウンテン
No. 219	マグカルゴ	熔岩蜗牛	ハードマウンテン/(大量出现)ハードマウンテン/No. 218 マグマッグ38级时进化
No. 220	ウリムー	小猪怪	エイチこのほとり/(大量出现)エイチこのほとり/（ポケトレ）エイチこのほとり
No. 221	イノムー	长毛猪	（ポケトレ）217号道路/No. 220 ウリム-33级时进化
No. 222	サニーゴ	太阳珊瑚	(大量出现)230号水路
No. 223	テッポウオ	水枪鱼	（垂钓）ノモセシティ
No. 224	オクタン	桶章鱼	（垂钓）223号水路/（垂钓）ノモセシティ/No. 223 テッポウオ25级时进化
No. 225	デリバード	圣诞企鹅	(大量出现)217号道路
No. 226	マンタイン	巨翅飞鱼	野外无法遭遇，No. 458 タマンタ在队中拥有テッポウオ的情况下升级时进化
No. 227	エアームド	盔甲鸟	ハードマウンテン
No. 228	デルビル	恶魔猎犬	214号道路/リッシこのほとり/（午夜）214号道路
No. 229	ヘルガー	地狱猎犬	野外无法遭遇，No. 228 デルビル24级时进化
No. 230	キングドラ	刺龙王	野外无法遭遇，No. 117 シードラ携带道具りゅうのウロコ通信交换进化
No. 231	ゴマゾウ	短脚象	(大量出现)207号道路
No. 232	ドンファン	轮皮象	野外无法遭遇，No. 231 ゴマゾウ25级时进化

全国编号	精灵名	中文译名	入手参考方法
No. 233	ポリゴン2	3D龙Ⅱ型	野外无法遭遇，No. 137 ポリゴン携带道具アップグレード通信交换进化
No. 234	オドシシ	惊角鹿	（ポケトレ）207号道路
No. 235	ドーブル	图图犬	（ポケトレ）208号道路
No. 236	バルキー	巴鲁郎	（ポケトレ）211号道路（近ハクタイシティ）
No. 237	カポエラー	卡波郎	野外无法遭遇，No. 236 バルキ-20级时防＝攻进化
No. 238	ムチュール	迷唇娃	キッサキしんでん
No. 239	エレキッド	电力兽	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 240	ブビィ	布比火龙	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 241	ミルタンク	罐奶牛	（ポケトレ）210号道路（近ズイタウン）
No. 242	ハピナス	快乐蛋	野外无法遭遇，No. 113 ラッキ-亲密度级时进化
No. 243	ライコウ	雷皇	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 244	エンテイ	炎帝	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 245	スイクン	水君	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 246	ヨーギラス	幼甲兽	(大量出现)206号道路
No. 247	サナギラス	蛹甲兽	野外无法遭遇，No. 246 ヨーギラス30级时进化
No. 248	バンギラス	巨甲龙	野外无法遭遇，No. 247 サナギラス55级时进化
No. 249	ルギア	露琪亚	隐藏神兽，不计入图鉴完成度，参加日本官方活动得到
No. 250	ホウオウ	凤凰	隐藏神兽，不计入图鉴完成度，参加日本官方活动得到
No. 251	セレビィ	雪拉比	隐藏神兽，不计入图鉴完成度，参加日本官方活动得到
No. 252	キモリ	树蜥蜴	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 253	ジュプトル	丛林蜥蜴	野外无法遭遇，No. 252 キモリ16级时进化
No. 254	ジュカイン	森林蜥蜴	野外无法遭遇，No. 253 ジュプトル36级时进化
No. 255	アチャモ	小火鸡	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 256	ワカシャモ	斗力鸡	野外无法遭遇，No. 255 アチャモ16级时进化
No. 257	バシャーモ	火鸡斗士	野外无法遭遇，No. 256 ワカシャモ36级时进化
No. 258	ミズゴロウ	水跃鱼	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 259	ヌマクロー	沼跃鱼	野外无法遭遇，No. 258 ミズゴロウ16级时进化
No. 260	ラグラージ	巨沼怪	野外无法遭遇，No. 259 ヌマクロ-36级时进化
No. 261	ポチエナ	土狼犬	（ポケトレ）214号道路
No. 262	グラエナ	大狼犬	野外无法遭遇，No. 261 ポチエナ18级时进化
No. 263	ジグザグマ	蛇纹熊	(大量出现)202号道路
No. 264	マッスグマ	音速鼬	野外无法遭遇，No. 263 ジグザグマ20级时进化
No. 265	ケムッソ	刺尾虫	ハクタイのもり/(清晨)ハクタイのもり
No. 266	カラサリス	甲壳蛹	204号道路（近ハクタイシティ）/ハクタイのもり/No. 265 ケムッソ7级时进化
No. 267	アゲハント	狩猎凤蝶	224号道路/ハクタイのもり/No. 266 カラサリス10级时进化
No. 268	マユルド	顿甲茧	204号道路（近ハクタイシティ）/ハクタイのもり/No. 265 ケムッソ7级时进化
No. 269	ドクケイル	毒粉蝶	224号道路/ハクタイのもり/No. 268 マユルド10级时进化
No. 270	ハスボー	荷叶蛙	（蓝宝石）203号道路
No. 271	ハスブレロ	荷叶怪	（蓝宝石）212号道路（近ノモセシティ）/（蓝宝石）229号道路/No. 270 ハスボ-14级时进化
No. 272	ルンパッパ	莲蓬怪	野外无法遭遇，No. 271 ハスブレロ使用みずのいし进化
No. 273	タネボー	橡实果	（红宝石）ハクタイのもり
No. 274	コノハナ	长鼻叶	（红宝石）229号道路/（红宝石）210号道路（近ズイタウン）/No. 273 タネボ-14级时进化
No. 275	ダーテング	木天狗	野外无法遭遇，No. 274 コノハナ使用リーフのいし进化
No. 276	スバメ	傲骨燕	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 277	オオスバメ	大王燕	（ポケトレ）213号道路/No. 276 スバメ22级时进化
No. 278	キャモメ	长翅鸥	213号道路/226号水路/（水面）ポケモンリーグ/（水面）ナギサシティ/（水面）ノモセシティ
No. 279	ペリッパー	大嘴鸥	230号水路/224号道路/222号道路/（水面）ポケモンリーグ/（水面）こうてつじま/（水面）ナギサシティ/No. 278 キャモメ25级时进化
No. 280	ラルトス	拉露丝	208号道路/209号道路
No. 281	キルリア	戈莉娅	212号道路（近ヨスガシティ）/（ポケトレ）209号道路/No. 280 ラルトス20级时进化
No. 282	サーナイト	莎娜多	野外无法遭遇，No. 281 キルリア30级时进化
No. 283	アメタマ	雨蛛	（水面）229号道路
No. 284	アメモース	雨蛾	（水面）229号道路/No. 283 アメタマ22级时进化
No. 285	キノココ	蘑蘑菇	だいしつげん每日更新
No. 286	キノガッサ	蘑菇斗士	野外无法遭遇，No. 285 キノココ23级时进化
No. 287	ナマケロ	懒猴	(大量出现)ハクタイのもり
No. 288	ヤルキモノ	过动猿	野外无法遭遇，No. 287 ナマケロ18级时进化
No. 289	ケッキング	大猩猩	野外无法遭遇，No. 288 ヤルキモノ36级时进化
No. 290	ツチニン	地忍虫	（ポケトレ）ハクタイのもり
No. 291	テッカニン	忍者蝉	野外无法遭遇，No. 290 ツチニン20级时进化

全国编号	精灵名	中文译名	入手参考方法
No. 292	ヌケニン	鬼蝉	野外无法遭遇，No. 290 ツチニン进化时队伍中有空位自动获得
No. 293	ゴニョニョ	音波怪	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 294	ドゴーム	爆音怪	（ポケトレ）テンガンざん（降雪地带）/No. 293 ゴニョニョ20级时进化
No. 295	バクオング	爆音王	野外无法遭遇，No. 294 ドゴーム40级时进化
No. 296	マクノシタ	幕下力士	(大量出现)225号道路
No. 297	ハリテヤマ	超力张手	野外无法遭遇，No. 296 マクノシタ24级时进化
No. 298	ルリリ	利利鼠	じまんのうらにわ后花园每日更新
No. 299	ノズパス	磁鼻	テンガンざん（近207号道路）
No. 300	エネコ	玲珑猫	(大量出现)222号道路
No. 301	エネコロロ	优雅猫	野外无法遭遇，No. 300 エネコ使用つきのいし进化
No. 302	ヤミラミ	鬼精灵	（蓝宝石）こうてつじま
No. 303	クチート	钢嘴娃娃	（红宝石）こうてつじま
No. 304	ココドラ	小哥特拉	（ポケトレ）タタラせいてつじょ
No. 305	コドラ	哥特拉兽	野外无法遭遇，No. 304 ココドラ32级时进化
No. 306	ボスゴドラ	哥特拉王	野外无法遭遇，No. 305 コドラ42级时进化
No. 307	アサナン	瑜珈小子	211号道路（近ハクタイシティ）/テンガンざん（近207号道路）/210号道路（近カンナギタウン）
No. 308	チャーレム	瑜珈战士	テンガンざん/No. 307 アサナン37级时进化
No. 309	ラクライ	落雷兽	(大量出现)たにまのはつでんしょ
No. 310	ライボルト	雷电兽	野外无法遭遇，No. 309 ラクライ26级时进化
No. 311	プラスル	正电宝宝	じまんのうらにわ后花园每日更新
No. 312	マイナン	负电宝宝	じまんのうらにわ后花园每日更新
No. 313	バルビート	萤火虫	229号道路
No. 314	イルミーゼ	幻光虫	229号道路
No. 315	ロゼリア	双色玫瑰	209号道路/じまんのうらにわ/221号道路/208号道路/No. 406 スボミ-白天亲密度进化
No. 316	ゴクリン	溶食兽	だいしつげん每日更新
No. 317	マルノーム	吞食兽	野外无法遭遇，No. 316 ゴクリン26级时进化
No. 318	キバニア	利牙鱼	（垂钓）だいしつげん
No. 319	サメハダー	巨牙鲨	野外无法遭遇，No. 318 キバニア30级时进化
No. 320	ホエルコ	皮皮鲸	（垂钓）223号水路
No. 321	ホエルオー	鲸鱼王	（垂钓）223号水路/No. 320 ホエルコ40级时进化
No. 322	ドンメル	圆顶骆驼	ハードマウンテン
No. 323	バクーダ	火山骆驼	ハードマウンテン/(大量出现)ハードマウンテン/No. 322 ドンメル33级时进化
No. 324	コータス	火炭龟	（ポケトレ）ハードマウンテン
No. 325	バネブー	跳跳猪	(大量出现)214号道路
No. 326	ブーピッグ	暴躁猪	野外无法遭遇，No. 325 バネブ-32级时进化
No. 327	パッチール	圈圈熊	(大量出现)227号道路
No. 328	ナックラー	大颚蚁	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 329	ビブラーバ	沙漠蜻蜓	野外无法遭遇，No. 328 ナックラ-35级时进化
No. 330	フライゴン	沙漠飞龙	野外无法遭遇，No. 329 ビブラーバ45级时进化
No. 331	サボネア	恶人球	228号道路
No. 332	ノクタス	恶人掌	228号道路/（午夜）228号道路/No. 331 サボネア32级时进化
No. 333	チルット	青绵鸟	210号道路（近カンナギタウン）/(大量出现)210号道路
No. 334	チルタリス	云翅龙	野外无法遭遇，No. 333 チルット35级时进化
No. 335	ザングース	杀手猫	（红宝石）208号道路
No. 336	ハブネーク	剑牙蛇	（蓝宝石）208号道路
No. 337	ルナトーン	月亮石	（蓝宝石）テンガンざん
No. 338	ソルロック	太阳岩	（红宝石）テンガンざん
No. 339	ドジョッチ	泥鳅	（垂钓）ハクタイシティ
No. 340	ナマズン	地豚	（垂钓）210号道路（近カンナギタウン）/（垂钓）ハクタイシティ/（垂钓）テンガンざん/No. 339 ドジョッチ30级时进化
No. 341	ヘイガニ	小呆虾	（垂钓）カンナギタウン
No. 342	シザリガー	铁螯龙虾	（垂钓）カンナギタウン/No. 341 ヘイガニ30级时进化
No. 343	ヤジロン	天平土偶	（ポケトレ）206号道路
No. 344	ネンドール	念力土偶	野外无法遭遇，No. 343 ヤジロン36级时进化
No. 345	リリーラ	化石百合	野外无法遭遇，クロガネシティ博物馆复原化石ねっこのカセキ得到
No. 346	ユレイドル	摇篮百合	野外无法遭遇，No. 345 リリーラ40级时进化
No. 347	アノプス	太古羽虫	野外无法遭遇，クロガネシティ博物馆复原化石ツメのカセキ得到
No. 348	アーマルド	化石龙蝎	野外无法遭遇，No. 347 アノプス40级时进化
No. 349	ヒンバス	笨笨鱼	テンガンざん地下一层水面随机钓点
No. 350	ミロカロス	美丽龙	野外无法遭遇，No. 349 ヒンバス美丽度170进化
No. 351	ポワルン	天气娃娃	じまんのうらにわ后花园每日更新
No. 352	カクレオン	变色龙	だいしつげん每日更新

全国编号	精灵名	中文译名	入手参考方法
No. 353	カゲボウズ	怨影娃娃	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 354	ジュペッタ	诅咒娃娃	（午夜）225号道路/No. 353 カゲボウズ37级时进化
No. 355	ヨマワル	夜骷鬼	もどりのどうくつ/（午夜）ロストタワー/（午夜）209号道路
No. 356	サマヨール	木乃伊	おくりのいずみ/（午夜）おくりのいずみ/No. 355 ヨマワル37级时进化
No. 357	トロピウス	草雷龙	だいしつげん/(清晨)だいしつげん
No. 358	チリーン	风铃	テンガンざん（第七层）/もどりのどうくつ/No. 433 リーシャン夜晚亲密度进化
No. 359	アブソル	灾兽	テンガンざん（降雪地带）
No. 360	ソーナノ	小忍兽	野外无法遭遇，No. 202 ソーナンス♀携带のんきのおこう生蛋得到
No. 361	ユキワラシ	雪侏儒	（午夜）エイチこ
No. 362	オニゴーリ	巨头冰怪	野外无法遭遇，No. 361 ユキワラシ42级时进化
No. 363	タマザラシ	球海獭	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 364	トドグラー	长须海狮	（水面）230号水路/No. 363 タマザラシ32级时进化
No. 365	トドゼルガ	帝牙海象	野外无法遭遇，No. 364 トドグラ-44级时进化
No. 366	パールル	珍珠贝	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 367	ハンテール	猎斑鳗	野外无法遭遇，No. 366 パールル携带道具しんかいのキバ通信交换进化
No. 368	サクラビス	樱花鳗	野外无法遭遇，No. 366 パールル携带道具しんかいのウロコ通信交换进化
No. 369	ジーランス	古棘鱼	（垂钓）226号水路
No. 370	ラブカス	爱心鱼	（垂钓）ポケモンリーグ
No. 371	タツベイ	宝贝龙	（ポケトレ）210号道路（近カンナギタウン）
No. 372	コモルー	甲壳龙	野外无法遭遇，No. 371 タツベイ30级时进化
No. 373	ボーマンダ	血翼飞龙	野外无法遭遇，No. 372 コモル-50级时进化
No. 374	ダンバル	铁哑蟹	(大量出现)228号道路
No. 375	メタング	悬浮蟹	野外无法遭遇，No. 374 ダンバル20级时进化
No. 376	メタグロス	重钢蟹	野外无法遭遇，No. 375 メタング45级时进化
No. 377	レジロック	雷吉洛克	携带通过活动得到的レジギガス前往228号道路靠近227号道路关卡处的一个山洞中
No. 378	レジアイス	雷吉阿伊斯	携带通过活动得到的レジギガス前往テンガンざん靠近216号冰原的出口处上方的一个山洞中
No. 379	レジスチル	雷吉斯提尔	携带通过活动得到的レジギガス前往こうてつじま离最深出口不远的一个山洞中
No. 380	ラティアス	拉迪亚斯	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 381	ラティオス	拉迪奥斯	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 382	カイオーガ	海皇牙	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 383	グラードン	古拉顿	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 384	レックウザ	雷库萨	野外无法遭遇，需要从GBA版通信得到
No. 385	ジラーチ	吉拉齐	隐藏神兽，不计入图鉴完成度，参加日本官方活动得到
No. 386	デオキシス	迪奥希斯	隐藏神兽，不计入图鉴完成度，参加日本官方活动得到
No. 387	ナエトル	苗芽龟	《口袋妖怪 白金》初始三选一精灵
No. 388	ハヤシガメ	灌木龟	野外无法遭遇，No. 387 ナエトル18级时进化
No. 389	ドダイトス	巨树龟	野外无法遭遇，No. 388 ハヤシガメ32级时进化
No. 390	ヒコザル	小火猴	《口袋妖怪 白金》初始三选一精灵
No. 391	モウカザル	猛火猴	野外无法遭遇，No. 390 ヒコザル14级时进化
No. 392	ゴウカザル	豪火猴	野外无法遭遇，No. 391 モウカザル36级时进化
No. 393	ポッチャマ	圆企鹅	《口袋妖怪 白金》初始三选一精灵
No. 394	ポッタイシ	金顶企鹅	野外无法遭遇，No. 393 ポッチャマ16级时进化
No. 395	エンペルト	钢帝企鹅	野外无法遭遇，No. 394 ポッタイシ36级时进化
No. 396	ムックル	胖胖翁	シンジこ
No. 397	ムクバード	大胖翁	リッシこ/じまんのうらにわ/おくりのいずみ/No. 396 ムックル14级时进化
No. 398	ムクホーク	惊目翁	野外无法遭遇，No. 397 ムクバード34级时进化
No. 399	ビッパ	比帕水獭	204号道路（近ハクタイシティ）/シンジこ/203号道路/ハクタイのもり
No. 400	ビーダル	比渡水獭	だいしつげん/リッシこ/おくりのいずみ/208号道路/No. 399 ビッパ15级时进化
No. 401	コロボーシ	礼士蟋蟀	ハクタイのもり/（午夜）ハクタイのもり
No. 402	コロトック	镰刀蟋蟀	じまんのうらにわ/（午夜）じまんのうらにわ/No. 401 コロボーシ10级时进化
No. 403	コリンク	蓝电狮	202号道路/たにまのはつでんしょ/203号道路
No. 404	ルクシオ	雷霆狮	222号道路/No. 403 コリンク15级时进化
No. 405	レントラー	电狮王	野外无法遭遇，No. 404 ルクシオ30级时进化
No. 406	スボミー	花苞玫瑰	208号道路/ハクタイのもり/204号道路（近コトブキシティ）
No. 407	ロズレイド	假面玫瑰	野外无法遭遇，No. 315 ロゼリア使用ひかりのいし进化
No. 408	ズガイドス	铁头龙	野外无法遭遇，クロガネシティ博物馆复原化石ずがいのカセキ得到
No. 409	ラムパルド	战槌龙	野外无法遭遇，No. 408 ズガイドス30级时进化
No. 410	タテトプス	盾甲龙	野外无法遭遇，クロガネシティ博物馆复原化石たてのカセキ得到
No. 411	トリデプス	钢盾龙	野外无法遭遇，No. 410 タテトプス30级时进化
No. 412	ミノムッチ	蓑衣虫	在树上涂抹あまいミツ后发现
No. 413	ミノマダム	花虫	No. 412 ミノムッチ♀20级时进化
No. 414	ガーメイル	翼路飞蛾	No. 412 ミノムッチ♂20级时进化

全国编号	精灵名	中文译名	入手参考方法
No. 415	ミツハニー	三目蜂	在树上涂抹あまいミツ后发现
No. 416	ビークイン	金蜂后	野外无法遭遇，No. 415 ミツハニー雌性21级时进化
No. 417	パチリス	电松鼠	たにまのはつでんしょ
No. 418	ブイゼル	叉尾鼬	213号道路/たにまのはつでんしょ
No. 419	フローゼル	浮船鼬	チャンピオンロード/タタラせいてつじょ/218号道路/230号水路/No. 418 ブイゼル26级时进化
No. 420	チェリンボ	樱桃草	在树上涂抹あまいミツ后发现
No. 421	チェリム	太阳樱花	野外无法遭遇，No. 420 チェリンボ25级时进化
No. 422	カラナクシ	水蛞蝓	たにまのはつでんしょ/204号道路（近ソノオタウン）/（水面）ミオシティ/（水面）213号道路
No. 423	トリトドン	海蛞蝓	218号道路/タタラせいてつじょ/（水面）ミオシティ/No. 422 カラナクシ30级时进化
No. 424	エテボース	双尾猴	野外无法遭遇，No. 190 エイパム在学会ダブルアタック后升级时进化
No. 425	フワンテ	飘飘鬼	每周五タタラせいてつじょ门外遇到
No. 426	フワライド	气球鬼	野外无法遭遇，No. 425 フワンテ28级时进化
No. 427	ミミロル	咪咪兔	ハクタイのもり/（蓝宝石）ハクタイのもり
No. 428	ミミロップ	露帕兔	野外无法遭遇，No. 427 ミミロル亲密度进化
No. 429	ムウマージ	巫妖	野外无法遭遇，No. 200 ムウマ使用やみのいし进化
No. 430	ドンカラス	御乌鸦	野外无法遭遇，No. 198 ヤミカラス使用やみのいし进化
No. 431	ニャルマー	卷尾猫	野外无法遭遇，需要从《口袋妖怪 珍珠》传送
No. 432	ブニャット	富贵猫	野外无法遭遇，No. 431 ニャルマ-38级时进化
No. 433	リーシャン	祈福铃	211号道路（近ハクタイシティ）/テンガンざん（近207号道路）/おくりのいずみ/（ポケトレ）211号道路（近カンナギタウン）
No. 434	スカンプー	毒鼬	野外无法遭遇，需要从《口袋妖怪 钻石》传送
No. 435	スカタンク	暴鼬	野外无法遭遇，No. 434 スカンプ-34级时进化
No. 436	ドーミラー	多米拉	テンガンざん（近207号道路）/もどりのどうくつ/まよいのどうくつ/211号道路（近ハクタイシティ）
No. 437	ドータクン	多塔克	テンガンざん（二层）/もどりのどうくつ/No. 436 ドーミラ-33级时进化
No. 438	ウソハチ	哭啼树	じまんのうらにわ后花园每日更新
No. 439	マネネ	玛奈奈	じまんのうらにわ后花园每日更新
No. 440	ピンプク	粉红蛋	じまんのうらにわ后花园每日更新
No. 441	ペラップ	音符鹦鹉	213号道路/(清晨)213号道路
No. 442	ミカルゲ	米卡尔鬼	野外无法遭遇，在绿城西方的井中投入かなめいし后与人进行32次进下通信再次回到井边得到
No. 443	フカマル	宝贝鲨龙	まよいのどうくつ
No. 444	ガバイト	利齿鲨龙	チャンピオンロード/No. 443 フカマル24级时进化
No. 445	ガブリアス	叠翅鲨龙	野外无法遭遇，No. 444 ガバイト48级时进化
No. 446	ゴンベ	刚比鲁	在树上涂抹あまいミツ后发现/No. 143 カビゴン♀携带まんぷくおこう生蛋得到
No. 447	リオル	利欧鲁	野外无法遭遇，训练师ゲン赠送
No. 448	ルカリオ	卢卡里奥	野外无法遭遇，No. 447 リオル白天亲密度升级进化
No. 449	ヒポポタス	沙河马	マニアトンネル/いせきマニアのあな
No. 450	カバルドン	巨嘴河马	228号道路/No. 449 ヒポポタス34级时进化
No. 451	スコルピ	毒尾蝎	だいしつげん每日更新
No. 452	ドラピオン	毒龙蝎	だいしつげん每日更新，No. 451 スコルピ40级时进化
No. 453	グレッグル	毒斗蛙	212号道路（近ノモセシティ）/だいしつげん每日更新
No. 454	ドクロッグ	凶斗蛙	だいしつげん每日更新/No. 453 グレッグル37级时进化
No. 455	マスキッパ	猎牙草	だいしつげん
No. 456	ケイコウオ	蝶尾鱼	（垂钓）ミオシティ
No. 457	ネオラント	蓝翅鱼	（垂钓）219号道路/（垂钓）ミオシティ/No. 456 ケイコウオ31级时进化
No. 458	タマンタ	小球飞鱼	（水面）223号水路
No. 459	ユキカブリ	雪松人	テンガンざん（降雪地带）/エイチこ/エイチこのほとり
No. 460	ユキノオー	雪巨人	テンガンざん（降雪地带）/No. 459 ユキカブリ40级时进化
No. 461	マニューラ	玛狃拉	野外无法遭遇，No. 215 ニューラ携带するどいつめ夜晚升级时进化
No. 462	ジバコイル	UFO磁怪	野外无法遭遇，No. 082 レアコイル在テンガンざん升级时进化
No. 463	ベロベルト	长舌头	野外无法遭遇，No. 108 ベロリンガ学会技能ころがる后升级时进化
No. 464	ドサイドン	战车暴龙	野外无法遭遇，No. 112 サイドン携带プロテクタ-通信交换进化
No. 465	モジャンボ	巨藤怪	野外无法遭遇，No. 114 モンジャラ学会技能げんしのちから后升级时进化
No. 466	エレキブル	魔电兽	野外无法遭遇，No. 125 エレブ-携带エレキブースタ-通信交换进化
No. 467	ブーバーン	烈焰火龙	野外无法遭遇，No. 126 ブーバ-携带マグマブースタ-通信交换进化
No. 468	トゲキッス	光翼兽	野外无法遭遇，No. 176 トゲチック使用ひかりのいし进化
No. 469	メガヤンマ	巨翅蜻蜓	野外无法遭遇，No. 193 ヤンヤンマ学会技能げんしのちから后升级时进化
No. 470	リーフィア	叶精灵	野外无法遭遇，No. 133 イーブイ在ハクタイのもり神秘岩石处升级时进化
No. 471	グレイシア	冰精灵	野外无法遭遇，No. 133 イーブイ在217道路的神秘岩石处升级时进化
No. 472	グライオン	蝠蝎	野外无法遭遇，No. 207 グライガ-携带するどいキバ夜晚升级时进化
No. 473	マンムー	猛犸猪	野外无法遭遇，No. 221 イノム-学会技能げんしのちから后升级时进化
No. 474	ポリゴンZ	3D龙Z型	野外无法遭遇，No. 233 [illegible]2携带[illegible]通信交换进化
No. 475	エルレイド	艾雷特	野外无法遭遇，No. 281 [illegible]使用[illegible]进化

全国编号	精灵名	中文译名	入手参考方法
No. 476	ダイノーズ	钢磁鼻	野外无法遭遇，No. 299 ノズパス在テンガンざん升级
No. 477	ヨノワール	夜幽魂	野外无法遭遇，No. 356 サマヨール携带れいかいのぬの通信交换进化
No. 478	ユキメノコ	雪女	野外无法遭遇，No. 361 ユキワラシ♀使用めざめいし进化
No. 479	ロトム	电鬼	野外无法遭遇，午夜时前往もりのようかん调查电视机得到
No. 480	ユクシー	由库西	野外无法遭遇，通关后前往三神湖得到
No. 481	エムリット	艾姆利特	通关后前往三神湖触发剧情，在全大陆草丛中随机遇到
No. 482	アグノム	阿库诺姆	野外无法遭遇，通关后前往三神湖得到
No. 483	ディアルガ	迪亚路卡	野外无法遭遇，触发剧情后携带こんごうだま前往やりのはしら
No. 484	パルキア	帕鲁基亚	野外无法遭遇，触发剧情后携带しらたま前往やりのはしら
No. 485	ヒードラン	炎钢兽	野外无法遭遇，完成银河团最终剧情后前往ハードマウンテン
No. 486	レジギガス	雷吉基加斯	野外无法遭遇，携带No. 377 レジロック、No. 378 レジアイス、No. 379 レジスチル前往キッサキしんでん
No. 487	ギラティナ	基拉帝纳	通关剧情中在やぶれたせかい遭遇，如果没有捕获的话在通关后可以回到おくりのいずみ深处的もどりのどうくつ遇到
No. 488	クレセリア	克雷塞莉亚	在ミオシティ码头边的小屋触发剧情坐船前往满月岛，之后在全大陆草丛中随机遇到
No. 489	フィオネ	菲奥娜	野外无法遭遇，No. 490 マナフィ生蛋得到
No. 490	マナフィ	玛娜菲	野外无法遭遇，通过《RANGER1&2》特殊任务得到
No. 491	ダークライ	达库莱	隐藏神兽，不计入图鉴完成度，参加日本官方活动得到/通过《RANGER2》特殊任务得到
No. 492	シェイミ	塞伊米	隐藏神兽，不计入图鉴完成度，参加日本官方活动得到
No. 493	アルセウス	阿尔修斯	隐藏神兽，不计入图鉴完成度，参加日本官方活动得到

隐藏神兽推荐入手方法

虽然隐藏神兽的正规方法是要去日本参加活动，但对于没条件的我们来说，我们也有我们的办法，金手指、存档修改器、在493版里捉……这里给大家推荐的是最能体会原汁原味捕捉乐趣的方法，如果嫌麻烦，大家也可以用修改器直接改出来。



No. 151 梦幻	用VBA运行《绿宝石》，然后使用金手指到达梦幻的岛屿。
No. 249 露琪亚&No. 250 凤凰	用VBA运行《绿宝石》，然后使用金手指到达梦幻的岛屿。
No. 251 雪拉比	通过386或493版《口袋妖怪》来捕捉。
No. 385 吉拉齐	通过386或493版《口袋妖怪》来捕捉。
No. 386 迪奥希斯	用VBA运行《绿宝石》，然后使用金手指到达梦幻的岛屿。
No. 491 达库莱	通过《口袋妖怪突击队 融合》特殊任务得到/通过《钻石·珍珠》用存档补丁或用存档修改器改出特殊道具会员卡，然后启发特殊事件去捕捉（详见《掌机王SP》52辑）。
No. 492 塞伊米	通过《钻石·珍珠》用存档补丁或用存档修改器改出特殊道具大木博士的信，然后启发特殊事件去捕捉（详见《掌机王SP》52辑）。
No. 493 阿尔修斯	通过《钻石·珍珠》用存档补丁或用存档修改器改出特殊道具天界之笛，然后启发特殊事件去捕捉（详见《掌机王SP》52辑）。

《绿宝石》隐藏神兽捕捉金手指

在《口袋妖怪 绿宝石》中捕捉隐藏神兽，主要是利用穿墙金手指直接到达隐藏所在地点，通过在VBA上使用该金手指，玩家可以直接到达梦幻、迪奥希斯及凤凰、露琪亚所在的岛屿：

先输入穿墙金手指，方法为进入修改–金手指列表–修改，然后将下列金手指码输入代码栏（描述栏无视）：

80937B15　　015E46E3

78DA95DF　　44018CB4

然后输入隐藏神兽对应的金手指码，方法

为进入修改-金手指列表-金手指，在地址值输入“：”前的字母，在数值栏输入“：”后的字母，“大小”选“16-位”，数字格式选“十六进制”。

梦幻　　02031F84:381A
迪奥希斯　　02031F84:3A1A
凤凰&露琪亚　　02031F84:421A

之后进入任意一个门，就来到了对应地点，接下来打开修改-金手指列表，选择全部移除，就可以去捕捉神兽了，如果依旧“穿墙”，就在移除金手指后存档，关闭模拟器，找到对应的金手指文件并删除，再打开就能正常捕捉了。



其中凤凰&露琪亚只需一路走到最深处即可，梦幻会在草丛里和玩家捉迷藏，迪奥希斯则需要玩家每次都要走最短的路线去推那个三角形。

《钻石·珍珠》隐藏神兽捕捉指南

达库莱



解决船长女儿梦魇事件后，持重要道具会员卡（メンバーズカード）可以进入口袋妖怪中心上方原本进不去的房子里，之后和眼镜男对话后，上床睡觉，然后梦到自己来到新月岛，深入到最深处便会遇见40级的491号恶系神兽达库莱。

塞伊米



取得大木博士的信件（オーキドのてがみ）后，去冠军山山洞内右侧的一个出口（需要用攀岩技能到达），一路上用驱雾、乘浪这些技能，穿过山洞就来到224号路，在224号路尽头看到大木博士，和大木博士对话后，他会让玩家对着石头祈祷，并输入要祝福的人的名字（可以随便输入），祈祷完毕，前方出现一条开满鲜花的隐藏道路，走到路的尽头，便遇到了30级的492号神兽塞伊米。

阿尔修斯



在入手了重要道具天界之笛（てんかいのふえ）之后去殿元山，深入到捉迪亚路加、帕鲁基亚的地方时，会有提示问要不要吹笛子，选择是笛子吹完后，神兽祭坛前面出现了一条极长的天梯，通过天梯到达顶端，就会遇到传说中用1000只手创造了宇宙的阿尔修斯。天梯即将走到头时记得存档，因为走完楼梯到达顶端，阿尔修斯会主动扑上来，根本不给玩家时间存档。



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格 VOL.38

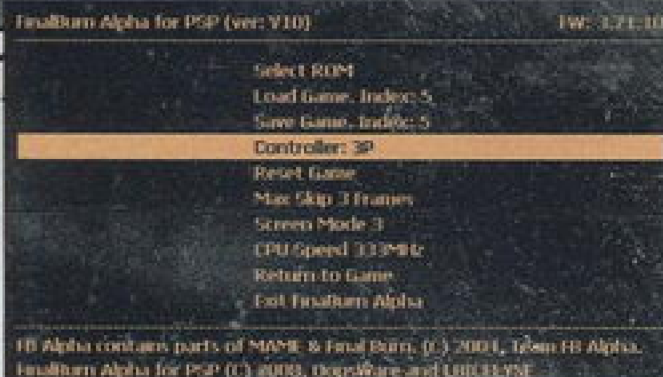
PSP-3000的发售并没有引起换机热潮。PSP-3000虽然加入了新功能，但屏幕横纹以及色调发黄现象让玩家颇感不爽，再加上没有被破解，销售平平也是自然。PSP-2000则依旧受热捧，售价竟然比PSP-3000高出百元。下面先看看近期的PSP软件新闻。

游戏破解

5.00 M33自制固件放出

盼星星、盼月亮，终于在10月份盼来了M33新版自制固件的发布。5.00 M33支持索尼官方5.00固件的全部功能，包括电视上能全屏显示PS游戏画面，能够播放640×480像素的MP4 AVC视频等。稍后，Dark_Alex还发布了5.0 M33-2、5.0 M33-3，修正了部分游戏图标无法正常显示的错误以及PS游戏运行不能的问题，并改进了PSN的兼容性。使用5.00 M33固件进入PSN，可以自动跳过相关版本检测（因为目前官方固件最新版本已经升级到5.01），直接进入PSN网站下载游戏。注意，只有3.71 M33以上版本的PSP才能升级到5.0 M33，如果版本较低，需要先将固件升级到3.71 M33。另外，部分软件和插件无法在5.00 M33下正常使用，需要下载最新版本。

模拟器



FBA新版推出

时下火热的PSP用多街机模拟器FBA于10月中下旬放出V10、V10p1、V10p2、V11p1、V11p2等多个版本。新版增加了1P、2P、3P、4P玩家的按键映射切换功能；支持无缩放显示模式；更改了跳帧算法，增加跳帧级别，可以将游戏控制在60FPS以内，防止游戏速度过快；变更了部分按键，R键功能换至L键，同时按R和SELECT键可以返回主菜单，并加入了按键连发，方便玩射击类游戏；加入了模拟器重启功能，并支持即时存档，每个游戏都有10个存档，对于较难的游戏，玩家可以施展S/L大法；提升了改版游戏ROM的兼容性，修复了《铁甲万能侠》死机的错误，能够运行《铁甲威龙》、《龙行忍者》；提升了《铁钩船长》的运行速度，并加入按键自定义功能，玩家可以根据自己习惯更改INI文件中的按键设置。

PSP7800新版发布



PSP用雅达利7800游戏机模拟器PSP7800于10月26日发布V1.2.0版。新版提升了游戏运行速度，加入新的渲染模式，彻底修复了按HOME键无法正常退出的错误；载入游戏界面，可以通过虚拟键盘输入首字母来快速寻找游戏；加入文本编辑器，可以为每个游戏添加评论；支持金手指代码，并能够自动选择代码；设置界面中加入禁止按键连打功能的选项。7800是雅达利继2600、5200后发布的又一款电视游戏主机，与FC几乎同时上市。有喜欢老游戏的玩家可以试试PSP7800，找找当时的感觉。

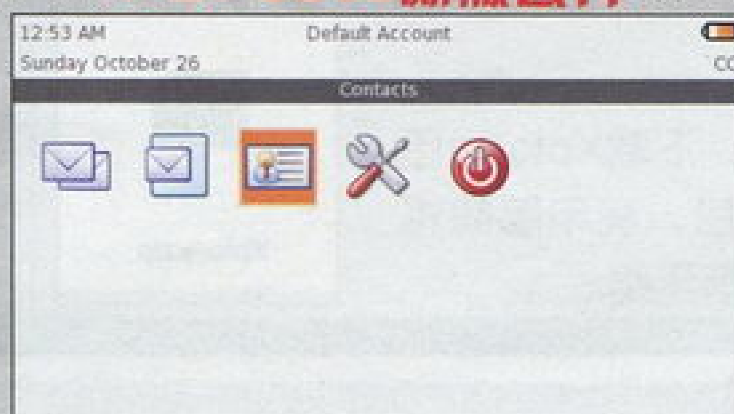
自制软件

Calcul新版发布

PSP用计算器软件Calcul于10月28日发布V2新版。新版能够播放MP3格式的音乐，可以识别记忆棒中的音乐文件，在虚拟液晶屏的下方会显示当前播放的歌曲文件名。在键盘的右边则会随着音乐节奏变换图案。软件还特地在键盘上预留了音乐控制按键，用户可以控制音乐播放的上一首、下一首以及暂停等。Calcul很实用，可惜不支持科学计算，希望以后能加入函数计算功能。



PSPoste新版公开



PSP内置无线网络模块，可不能白白让这一功能浪费了，邮件收发程序PSPoste应运而生，最新版是10月11日发布的beta 7。新版支持更多型号的红外线键盘，如果你是PSP-1000用户，大可以通过外置红外键盘来输入邮件中的文字；充分利用了PSP-2000多余的内存空间，以提升程序运行速度；文字输入时光标会处于闪烁状态；修复了死机错误。PSPoste的界面简洁，支持POP3、STMP协议收发邮件，不过无法显示中文哦。

同人游戏

《欢乐斗地主》新版发布

国人制作的扑克牌游戏《欢乐斗地主》近日频频更新，对联机对战以及其他功能进行了多重改进。新版提升了AI；支持服务器自动搜索功能，利用UDP和TCP协议可以自动联入服务器，用户不需要手动设置IP地址；加入了联机对战界面；将发牌等常用音效改为常驻内存，减少因频繁读取数据引起的死机问题；



可以通过配置文件自定更改背景音乐路径，修正了进入休眠模式时可能会死机的错误；可以关闭音效、背景音乐，如果感觉NPC出牌较慢，可以将音效关闭加快速度；修正了叫牌时存档后读档死机的问题和进入联机模式后退出游戏时的死机问题。联机功能的加入可谓顺应大势，赶快打开PSP和朋友玩上一把斗地主吧。

内外兼修 文件管理软件XploRa使用教程

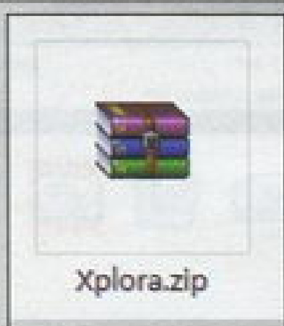
软件名称：XploRa
软件作者：neOh
最新版本：V1.6
适用机种：PSP-1000/PSP-2000

PSP上的文件管理软件有不少，其中最出色的当属Filer了。不过Filer的功能虽然强大，界面却极为简陋，与现代审美观念格格不入。PSP上有没有界面漂亮，功能又不错的类似软件呢？有，它就是XploRa。XploRa虽然和Filer走的一条路子，但更加注重外观，采用仿苹果界面，所有的文件都使用图标显示，不同文件的图标不同，方便用户识别。XploRa功能不俗，可以对文件进行复制、删除、重命名等操作，还可以播放音乐、浏览图片甚至是运行程序。下面就详细介绍一下软件的使用方法。

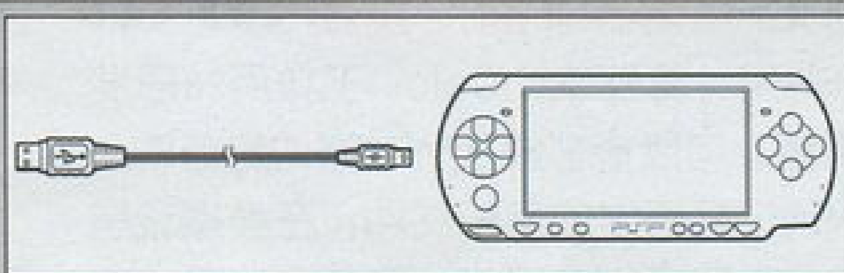
安装指南

1

下载XploRa压缩包，在电脑端将其解压缩。



2



将PSP通过USB连线与电脑相连。

3

将名为XploRa的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。



快速上手

1



在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。

2



找到XploRa软件，按确定键开始运行。

3



第一次运行会出现语言选择界面，XploRa提供了英语、意大利语、法语等多种语言菜单供用户选择，建议大家选择English英语。

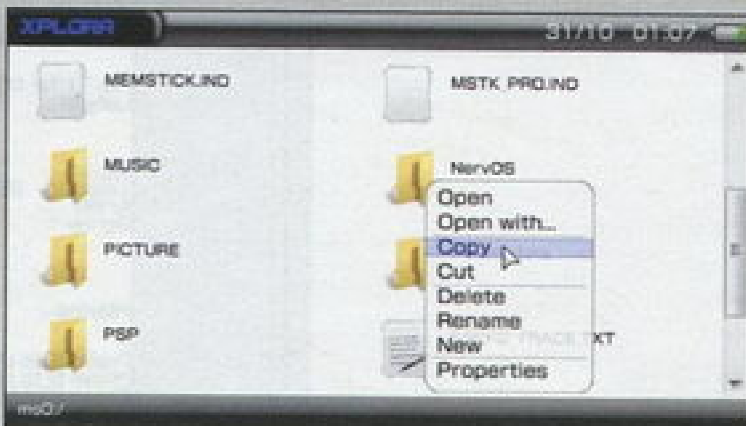
4



接着进入文件浏览界面，所有文件和文件夹都以图标的方式显示。

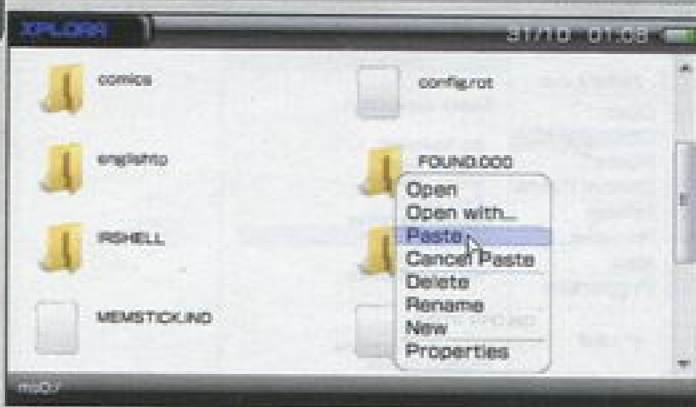
5

英文	说明
Open	打开文件
Open With	以何种方式打开文件
Copy	拷贝文件
Cut	剪切文件
Paste	粘贴文件
Cancel Paste	取消粘贴
Delete	删除文件
Rename	重命名文件
New	新建文件或文件夹
Properties	查看文件属性



用PSP的方向键或滑杆都可以移动光标，但滑杆的移动速度要快一些。按×键进入下级目录，按△键返回上级目录。按L键对文件进行排序。按○键则可以打开文件菜单，进行拷贝、删除等操作。在文件上按○键打开文件菜单后，用方向键移动光标到Copy上再按×键确定，可以复制文件。

6



进入其他目录，再按○键打开文件菜单，此时会出现Paste选项，将光标移到上面，按×键即可将文件粘贴过来。

7



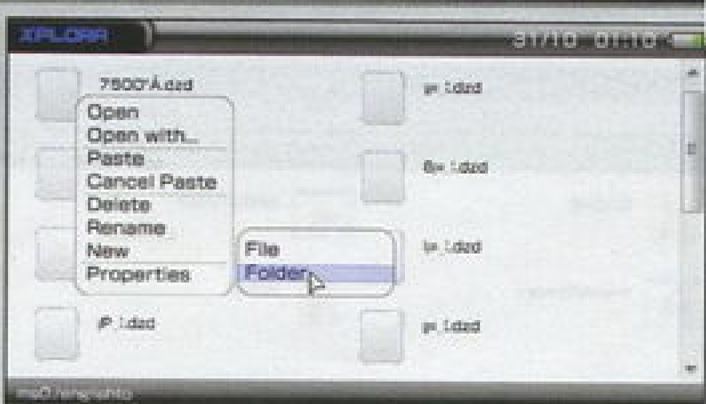
选中文件后，打开文件菜单，选择Rename可以更改名称，此时会调出PSP系统键盘输入文字。

8



选中文件后，打开文件菜单，选择Properties则可以查看文件的属性，包括文件名、路径、容量、创建时间等信息。

9



打开文件菜单后，选择New，可以新建文本或者文件夹。

10

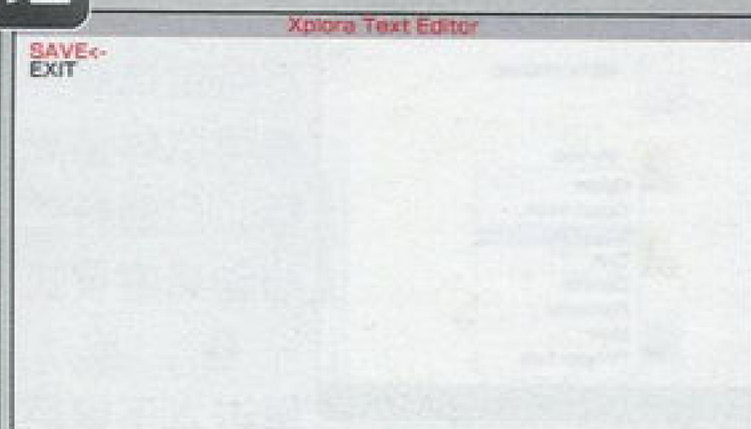


XploRa内置了文本编辑器，在TXT格式的文本文件上按×键可以直接打开文本进行编辑。

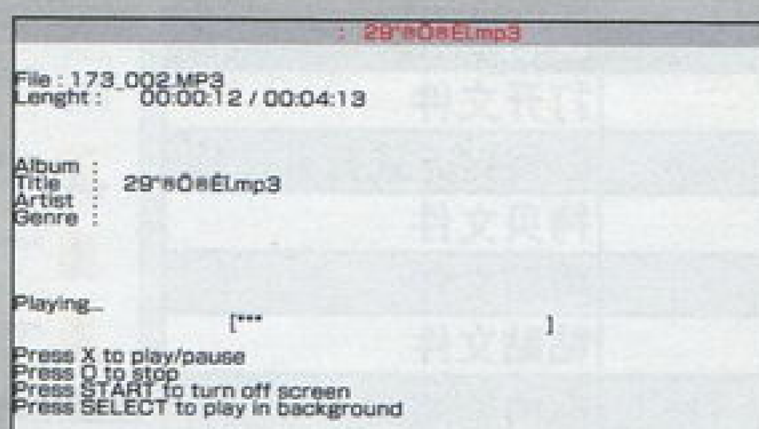
11



文本编辑器中，按START键可以调出虚拟键盘输入文字。



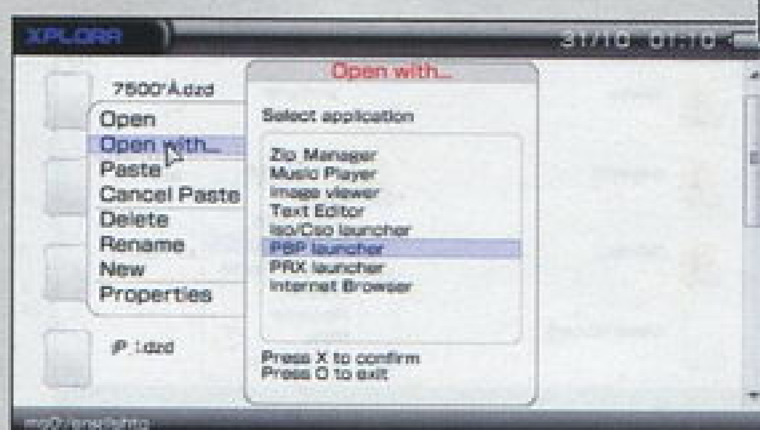
编辑完毕文本后，按SELECT键退出，此时会提示是否保存，选择Save可以将文件保存，选择Exit则直接退出。



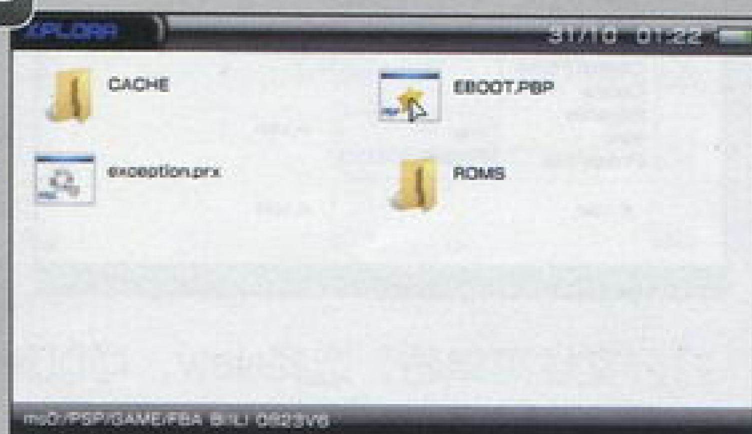
XploRa内置了音乐播放器，可以播放MP3格式的音乐。在MP3文件上直接按×键可以进行播放。播放过程中，按×键暂停，按○键停止，按SELECT键返回文件管理器但音乐会继续播放。



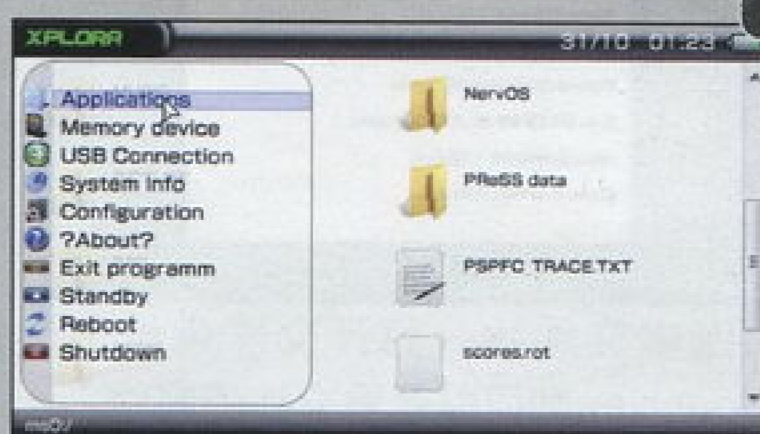
XploRa还内置了图片浏览器，可以浏览JPG、PNG、BMP等多种格式的图片，同样在图片上按×键即可显示，如果图片过大，可以用滑杆移动。



如果遇到无法识别的文件，可以尝试调出文件菜单，选择Open With按钮调用文本浏览器、图片浏览器等不同模块去打开。另外，XploRa还能对ZIP格式的文件解压缩哦。



XploRa还可以直接运行自制软件以及ISO、CSO格式的游戏，在需要运行的文件上直接按×键即可。



按START键可以调出系统菜单，这里进行启动USB连接、重启软件、更改界面语言等操作。

XploRa不仅仅是文件管理软件那么简单，正朝向操作系统方向前进。而Filer也早就加入了音乐播放、图片浏览等功能。XploRa的确有点针对Filer叫板的意味。期待更为功能强大的XploRa的到来。

最近工作上特忙，各种事情铺天盖地地袭来，晚上回到家也没有心情用PS3看电影。掐指一算，已经有将近30天没有开PS3了，2.5版新系统也是没有升级，早前购买的一堆BD-5假蓝光也蒙上一层土。不过，除了看电影，目前PS3上也没什么让人心驰神往的游戏了。

U2DS 烧录卡新秀简评

文 冷夏（威奥数码娱乐）
编 米格

目前，烧录卡已经进入成熟阶段，不但价格已经降到离谱的程度，而且新产品也是频频上市。而U2DS作为一款刚刚上市的新型SLOT-1烧录卡，已经集成了目前大部分的主流烧录卡所拥有功能，让玩家在购买烧录卡时又有了新的选择。接下来就请随我一同来看看U2DS的实际表现吧。

详细规格：

SLOT-1接口，免刷机，内建引导功能，并可引导GBA端烧录卡；
CleanROM支持，无需电脑软件转换，游戏兼容性100%；
SDHC TF和标准TF全兼容，最大支援4TB容量（4096 GB字节）；
硬件SDHC高速传输，支持任意速度TF卡，杜绝拖慢；
直接存盘到TF卡，无需电池记忆，永不掉档；
自动识别存档类型，不需要更新存档库；
全面支持自制软件，自动DLDI，支持Moonshell多媒体；
直接支持FAT16和FAT32文件系统，兼容各版WINDOWS；
内建ActionReplay金手指，可编辑的金手指代码库；
微功耗设计的专用主控芯片，有效延长使用时间；
友好的图形界面，全程按键、触摸操作，支持个性化皮肤；
支持四键复位；
支持Wi-Fi、振动包、浏览器；
支持Download Play；
支持NDSL四级亮度调节功能。

别具一格的包装设计







U2DS采用简约大方白色纸盒包装，而采用有浓郁中国特色的“水墨画”设计风格，在数码产品当中极其少见的，可谓别具一格。包装正面底部印有产品的官方网站，玩家需要登陆至官方网站下载其内核到您的TF卡方可使用；而背面则有英文的产品功能说明（详见前文列表）。U2DS的内部“装潢”也令人感到满意。上下盖设计，加上NDS卡专用半透明胶盒，让U2DS在运输途中不会被轻易损坏，而附赠的TF卡读卡器也让玩家在使用时更加方便。

精益求精的硬件做工



无论包装多么精美，烧录卡作为一种拥有一定技术含量的周边产品，其硬件做工至关重要。与其他的SLOT-1烧录卡一样，U2DS与NDS正版游戏卡带在外观造型上基本一致（多了TF卡槽，笑）。

并且采用了与正版卡带一样的超声波密封技术，整张烧录卡严丝合缝，找不到一颗螺丝，并且表面与边缘都十分平整，没有不应出现的突起、凹陷与毛刺，使用时插拔顺畅。microSD卡卡槽为弹出式设计，方便平时

的microSD卡的取用。拆开卡带，我们能清楚地看到电路板印刷走线排布合理清晰，元件焊点颗粒均匀圆润，没有毛刺与虚焊存在，整体工艺处于中上水平。





另外，这里要特别指出的是，先期的媒体预览版的U2DS与正版卡带一样为灰黑色外壳，而正式上市的版本则采用与DSTT一样的纯白色外壳。

简单易用的上手使用

无论烧录卡的功能有多么强大，如果无法使初次使用的玩家十分快速地掌握使用方法，那么在产品的易用性上便是不合格的。接下来就请跟随冷夏一起来究竟如何使用。

安装内核与拷贝游戏

与其他SLOT-1烧录卡一样，需要在microSD卡上放置菜单及系统文件方可正常使用，操作方法如下：



下载最新版内核压缩包，将"U2CORE_CN"文件夹内的"U2DS.DAT"与"Moonshell.NDS"两个文件以及"U2Core"与"moonshl"两个文件夹一起拷贝至microSD卡根目录，便完成了全部的安装工作。而游戏的安装也十分简单，直接将*.nds的游戏文件从下载到的压缩包内解压，并拷贝至microSD卡上的任意目录下即可。相信只要初步掌握电脑使用的玩家便能轻松掌握。

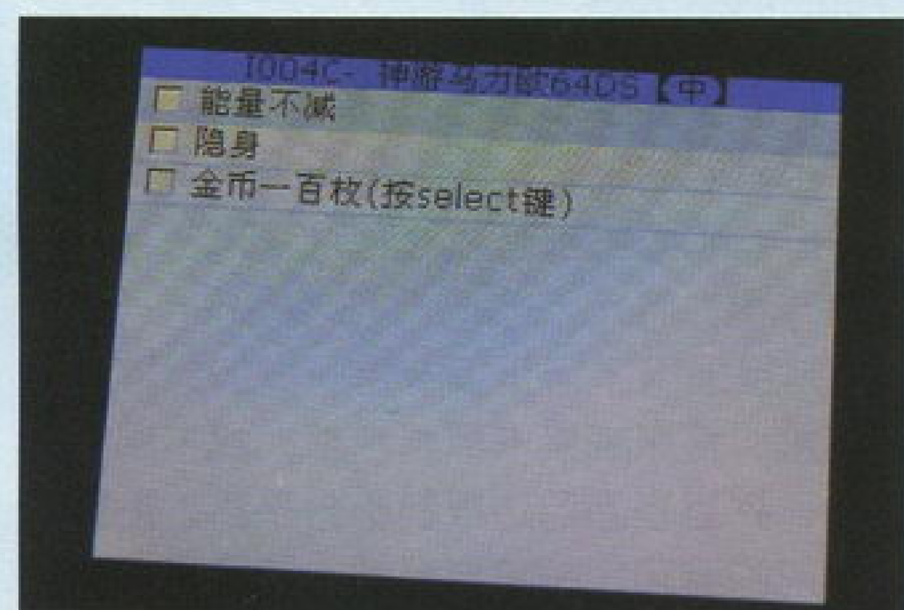
亲切直观界面与图标



U2DS内核采用的是类似EZ5烧录卡的资源管理器界面，玩家可以根据文件夹对文件进行浏览。

上屏为文件列表，而下屏则显示游戏的详细信息，以及对应的设置选项。

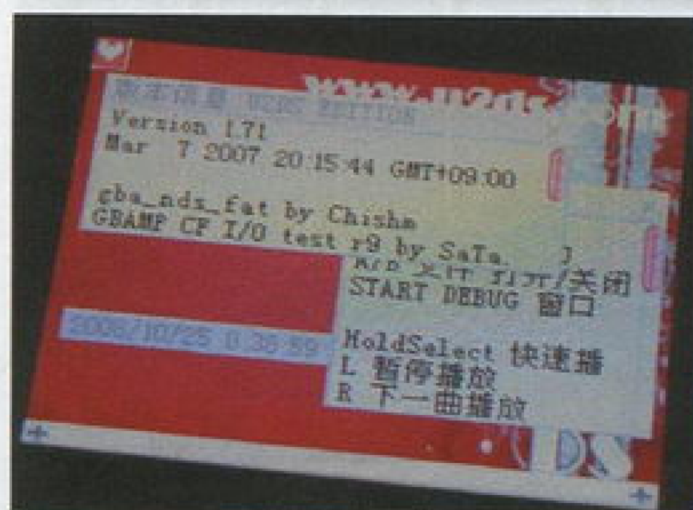
启动软复位、金手指以及DMA读卡

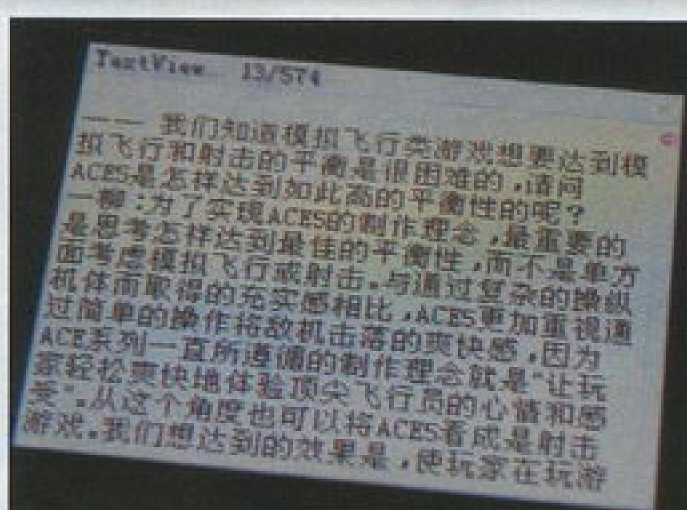


▲金手指选项

在下屏选项列表中包含"DMA"、"复位"、"金手指"以及"震动"三个选项，选择DMA读取模式可以有效加强游戏读取的兼容性，选择软复位功能可在游戏中L+R+A+B+X+Y键复位，如果所选择的游戏在金手指数据库中已经有集成，那么点击"Cheat"选项，就可进入该游戏的金手指列表，而检测到SLOT-2卡槽内有插入震动卡便可以调节震动强度（分别为弱、中、强三个等级）。

基于Moonshell的影音播放





与当前的SLOT-1烧录卡一样，U2DS需要依赖MOONSHELL来实现影音播放与电子书功能。由于采用自动DLDI补丁技术，U2DS能直接运行原版Moonshell以及各种优化中文版本，使用最新的Moonshell 1.71实际测试后发现影音播放以及电子书功能都完全正常。详细操作这里就不做过多介绍，请参阅以往《掌机王SP》的相关内容。

游戏兼容性实测

游戏兼容性一直以来都是玩家们购买烧录卡时最为关心的事情，谁也不想手中的烧录卡无法运行想玩的游戏。那么U2DS的游戏兼容性到底如何，我们不妨拿出几款曾经令众多烧录卡尴尬的游戏进行测试与几款最新的游戏进行测试：

测试的平台：iDSL（未刷机）、PNY日产原装2GB microSD卡

游戏名称	版本	运行	存档
《恶魔城 苍月的十字架》	汉化版	OK	OK
《恶魔城 被剥夺的刻印》	汉化版	OK	OK
《神游马力欧DS》	官方中文版	OK	OK
《超级马里奥赛车DS》	日版	OK	OK
《口袋妖怪 钻石》	日版	OK	OK
《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》	日版	OK	OK
《雷顿教授与恶魔之箱》	日版	OK	OK
《无瑕传说》	日版	OK	OK
《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》	日版	OK	OK
《孢子 生物创造器》	美版	OK	OK





▲完美运行最新的《恶魔城 被剥夺的刻印》。

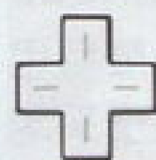
游戏的抽样测试结果令人十分满意，首先U2DS支持在未经刷机的行货主机iDSL上使用，在玩烧录游戏的时候仍然能享受行货主机的质保服务。游戏在载入时需要两到三秒的读取时间，速度上可以接受，而游戏的存档已经自动被调整为512KB大小保存于microSD卡上，安全可靠。经实际测试检验：《俄罗斯方块DS》联机功能正常，能接入WFC对战，《恶魔城 苍月的十字架》头动画不拖慢，《恶魔城 废墟肖像》游戏正常存档不死机，最新的《恶魔城 被剥夺的刻印》汉化版也能完美运行。

总评

U2DS是一款基于当前成熟的SLOT-1烧录卡技术而研发的最新产品，不仅能总结先前的烧录卡在软硬件设计上的一些不足之处，避免出现同样的问题，而且同时它也吸取了其他烧录卡的众多优点，并在此基础上进行了改进，力求尽善尽美，可以说是一款不错的烧录卡产品。

感谢U2DS小组以及威奥数码娱乐（Wiioh.com）对本文提供的支持。

玩转NDS



文 小超　编 米格

NDS软件学院

VOL.38

NDSi的异质性果真不是盖的，单是影像编辑功能就足够让不少玩家魂牵梦绕了。我们可以将人脸随意拉伸，可以改变表情，还可以给衣服换颜色，能想到的没想到的，老任都做到了。30万像素的摄像头的拍摄质量看起来还不错，如果能增到100万以上，就更棒了。下面看看近期NDS软件业有哪些大事发生吧。



软件新闻

iDeaS新版公开

电脑用NDS模拟器iDeaS于10月26日发布V1.0.2.7 Alpha版。新版支持EFS库；支持扩展BIOS文件和固件；支持NinjaDS SD烧录卡；修复了存储进度、MODE4图层的错误。在模拟器File菜单中选择Properties选项可以对存档存储路径、固件语言、DLDI扩展等进行设置。试着运行了《蓝龙PLUS》、《口袋妖怪 白金》等游戏，都能够运行，贴图基本没错误，只是速度依然偏慢。看来，iDeaS要想超过NO$GBA还需假以时日。

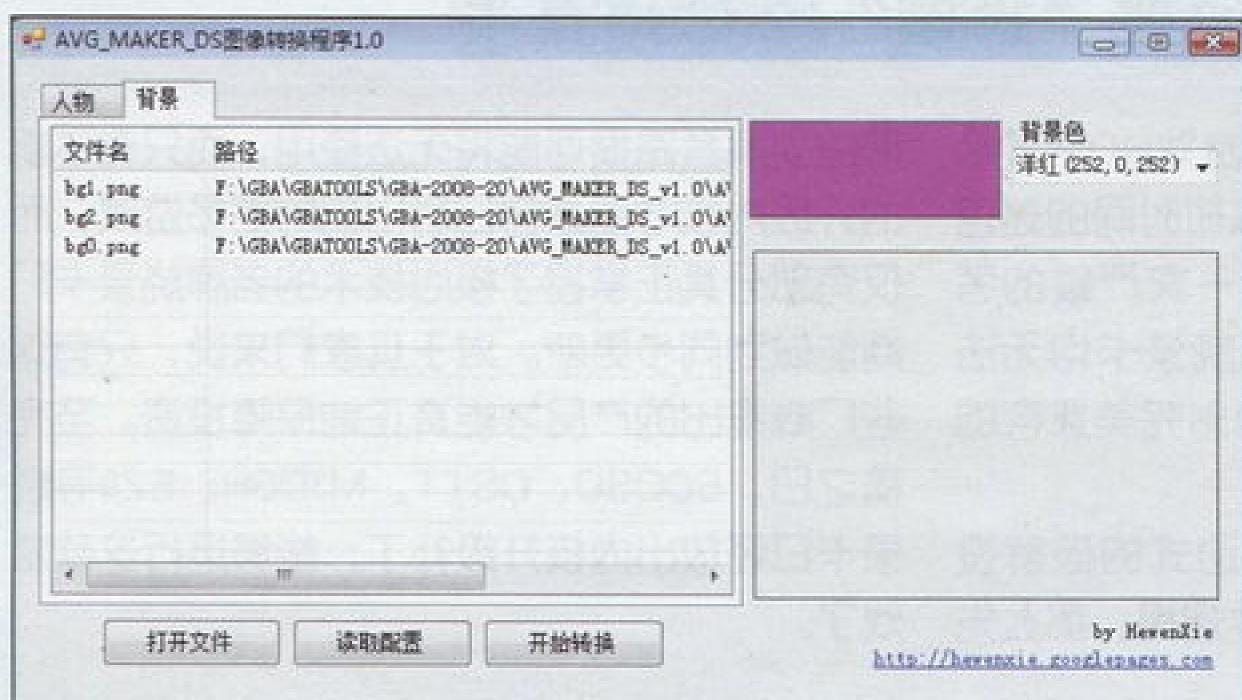
《迷失太空》测试版发布



国人制作的同人游戏《迷失太空》于10月中旬正式公开亮相，发布测试版。虽然是测试版，但完成度已经很高。《迷失太空》并非原创，不少玩家应该会玩过类似游戏。但游戏充分利用了NDS的双屏和触摸功能，玩起来会别有一番风味。《迷失太空》由圣唐工作室开发、电玩巴士代理发行。圣唐

工作室的成员包括全球通、刘泪、Willreno、Pluto等。10月末，游戏还将再次发布测试版，关卡增加，还将支持会员登陆功能。如果用户附近有Wi-Fi热点，而且是电玩巴士网站的会员，那就可以凭借ID登陆游戏。会员登录后，可以启动类似于Xbox360的成就系统，在电玩巴士网站上展示自己的成绩。圣唐工作室的第二部游戏是《封印之地》，类型为RPG。第三部游戏为《我是电玩巴士管理员》，这将是一部完全原创的作品。《迷失太空》游戏虽然简单，但意义却非比寻常，希望国人在NDS游戏制作之路上平平顺顺。

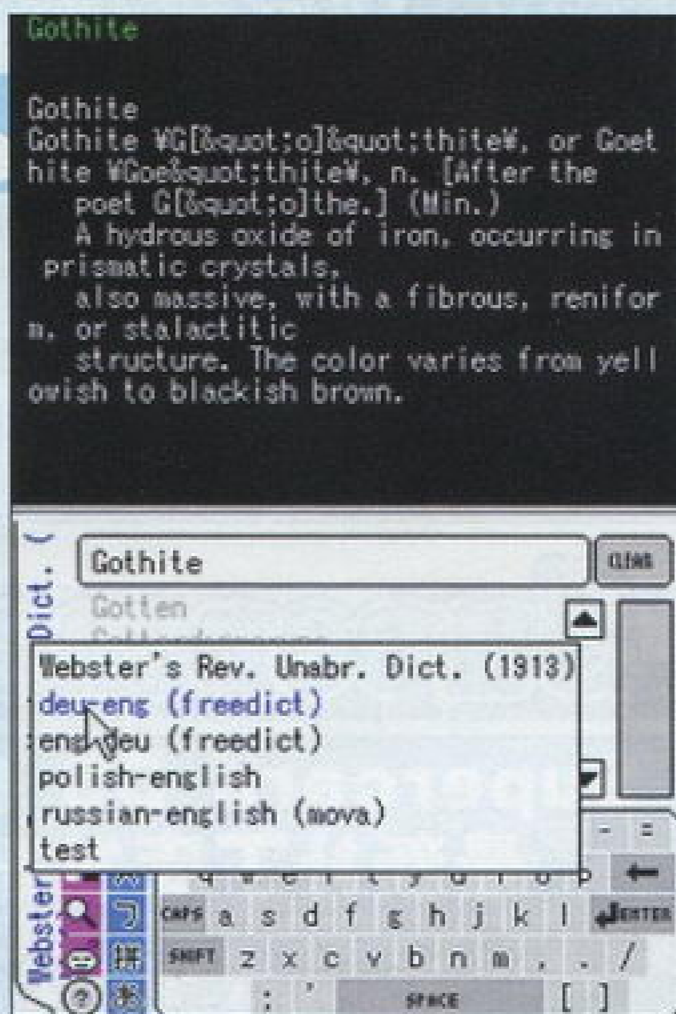
AVG Maker DS新版推出



电脑上的NDS AVG游戏制作工具AVG Maker DS于10月18日发布V1.0版。新版加入了画面振动效果；增加系统变量存储读取指令；支持全屏大小人物以及人物左右显示；菜单系统框架完成，加入即时存档功能，并对应开启关闭菜单指令；加入文字框透明开关指令；更新了spt_gen命令，支持缩进、跳行脚本、行尾注释等功能；更改了游戏音乐读取方式，为封装游戏音乐提供了可能；解决了死机、音乐终端、读取存档后音乐消失等问题。

使用AVG Maker DS，我们可以轻松制作出属于自己的AVG游戏，并在NDS上运行。首先我们需要准备人物图片和故事背景图片，用img_conversion.exe进行转换。接着要编写程序脚本，所需的命令并不复杂，比如say后跟着需要显示的文字，表示主角所说的话，而playBGM表示开始播放音乐，stopBGM则表示音乐播放停止，稍微有些编程基础的朋友都能明白。作者HewenXie在程序包中提供了教程以及示例和素材，有兴趣的朋友可以研究研究哦。

NewDicts新版公开



NDS用电子词典软件NewDicts傻瓜包于10月14日、26日发布新版。新版对主程序没有进行更新，但对字典文件进行了更新。新版修正并美化了《牛津高阶英汉双解字典》；重新制作了《21世纪英汉汉英双向词典》，解决了文字截断与乱码的问题，加入了dr.eye3in1字典；修正了字典包和《古汉语常用字字典》的多处错误。作为目前NDS上最好的字典软件，NewDicts在功能上已经相当完善。不仅支持双屏显示，更支持手写输入，最厉害的则是可以随意更换词库。傻瓜包的推出更是解决了部分玩家不会安装的问题，只要将文件直接拷贝到烧录卡内存或者存储卡中即可正常使用。

看了几段NDSi的视频后，立刻就有了想买的冲动。与PSP-3000不痛不痒的改进相比，NDSi的改进要大得多。如果再配合几款发挥新机器性能的新游戏，NDS的第三春很快就会到来。

烧录卡新闻站

VOL.44

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 米格

新型加密“难倒”全体烧录卡

对于10月29日发布的最新游戏ROM《希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+》对烧录卡厂商来说又是一次严峻的考验，ROM放出的第一时间所有烧录卡均无法正常运行该游戏。不少宣传100%完美兼容的烧录卡的谎言又再度被揭穿。

要知道，烧录卡是一种被动式的破解设备，一旦新游戏改变了卡带硬件规格，那么先前的破解套路很可能将无法使用，而只有不断的升级内核才能兼容日后出现的更多游戏，而仅有部分真正掌握了核心技术的老牌烧录卡厂商能做到同步更新。对于玩家们来说，只有这些厂商推出的产品才能真正地保障投资。至完稿之日，SCDSO、DSTT、M3DSR、EZ5等烧录卡已经放出内核升级补丁，能够运行这款游戏了。

M3DSReal惊现低水平“造假”

GBaplha从GBA时代一路走来，其产品受到了广大玩家的追捧，但也深受假冒伪劣产品的侵袭。通过技术上的不断改进，目前最新产品M3 DS Real已经难以仿造。但这次的造假却让Gbaplha厂商感到十分无奈——假货仅仅是将DSTT烧录卡换了个贴纸和包装，便开始号称自己是最新的“M3DSR简装版”往外铺货，许多商家都是拿到手中以后才发现上当受骗，最后只好硬着头皮将其推销给不知就里的消费者。在这里特别要提醒广大玩家，在购买烧录卡时，不仅挑选品牌时要选择资历较老有一定研发实力的老牌厂商，更要到信誉较好的、有一定规模的电玩店购买。

▶假卡采用英文版包装，所注官网为“www.m3adapters.com”，而真正的官网英文主页为“www.m3adapter.com”。





◀M3DSR英文版正品包装。

Supercard

厂商：Supercard

厂商网址：chn.supercard.cn

Supercard DS One 最新补丁库发布

类型：NDS（SLOT-1） 存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：3.0 SP4

Supercard小组在10月30日发布了SC系列的最新补丁库，该补丁库修复了《希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+》（2838）的死机黑屏问题。



U2DS

厂商：U2DS
网址：www.u2ds.com

U2DS烧录卡 新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1） 存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：V1.7A



作为一款新近上市的烧录卡产品，U2DS的开发小组也十分注重内核的更新，以保持良好的游戏兼容性。这次在10月30日发布的最新版本，同样也是解决了《希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+》（2838）的死机黑屏问题。

EZFlash

厂商：EZFlash
厂商网址：www.ezflash.cn

EZFlash V/EZFlash V PLUS 新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1）存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：1.86c/1.90OB5

EZFlash小组于10月30日对EZ5及EZ5 PLUS的系统内核进行了更新，目前最新版本的内核为1.86c（即时存档公测版为1.90OB5），新版本内核解决了《希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+》（2838）的存档黑屏问题。

M3/G6

厂商：GBalpha
网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR 新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1） 存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：V4.0 X

GBalpha小组于10月17日发布了M3DS Real与G6DS Real两款烧录卡的最新系统内核，目前最新的系统内核版本号为V4.0 X。

这次的更新主要增加了NDS游戏的即时存档功能和文件删除功能，并且将自动中文名称显示对照支持到编号为2787的NDS游戏ROM：

· 增加NDS游戏的即时存档功能选项(仅限M3DS Real可实现，G6DS Real无此选项)；
· 增加文件删除功能，可用于删除多余的即时存档文件和其他游戏文件等；
· 增加GBA游戏运行前在上屏幕或下屏幕切换的选项设置；
· 修正部分游戏的自动中文名称显示翻译错误；
· 解决了如下游戏兼容性问题：

游戏名称	编号	修正问题
钢之炼金术士 双重共鸣	1411	使用软复位死机
史莱姆先生	1681	使用软复位死机
贝滋4 真相	1682	使用软复位死机
海绵宝宝 亚特兰蒂斯	1687	使用软复位死机
我和我的小马	1715	使用软复位时用麦克风死机
贝滋4 真相	1740	使用软复位死机
贝滋4 真相	1821	使用软复位死机
偶像宣言 制作闪亮舞台	1829	使用软复位死机
爱猫一族	1889	使用软复位时用麦克风死机
你的私人教程 用DS开始做瑜伽	1894	使用软复位时用麦克风死机
海绵宝宝 亚特兰蒂斯	1952	使用软复位死机
宝贝朋友	1959	使用软复位死机
我的男朋友	2728	使用软复位死机
疯狂水管工	2731	使用软复位死机
祖博	2742	使用软复位死机
疯狂机器	2744	使用软复位死机
呷哺呷哺星球	2745	使用软复位死机
思考小子	2746	不能正常启动
死神2nd 黑衣的镇魂歌	2761	不能正常存档
可爱幼犬DS 2	2762	使用软复位死机

掌机市场扫描

踏进11月，深圳的温度还是和夏天一样，连上个班也可以走得大汗淋漓，要不是得进行日常的走动，真想呆在空调间里哪都不去。不过据住在北方的朋友说，现在他们那边已经要披大棉袄上阵了，说实话还真有点羡慕，希望这边也早点进入秋天吧，要不每天开空调的电费可吃不消喽。



栏目主持／乌冬



乌冬 深圳

NDSi于10月31日正式登陆深圳，比官方预定的发售日还早了一天，不过由于这批货是属于偷跑的批次，所以数量十分有限，只有少数几家店有货，至于价格也是高得惊人，普遍的价位都在2000元左右。NDSi的官方售价为18900日元，折合成人民币再算上运输费和商家的利润，水货正常售价应该在1300元左右，所以2000元的价格里面绝对有不少水分，建议想入手的朋友先不要着急，等到货源稳定后再做打算也不迟。还有一个对于国内玩家来说是“坏”消息的是任天堂这次加强了NDSi对盗版软件的识别能力，使得所有烧录卡都不能在NDSi上运行，所以那些想买NDSi回去玩ROM的玩家就得打消念头了，至少目前的情况是这样。内容物配置方面NDSi和NDSL差不多，包装里含有主机、备用触控笔和电源适配器各一个，还有若干说明书，另外还要注意由于是日版主机，所以在国内的话还得配合220V转110V的变压器使用，否则会导致烧机。

PSP这边，经过了大半个月的沉淀，PSP-3000的价格终于趋向稳定，港版单机报价1300元。不过身为同门兄弟的PSP-2000的情况就完全不一样了，面对可破解机器越卖越少的压力，PSP-2000的价格只升不降，到完稿时为止，市面上的日版PSP-2000一律炒到了1500元以上，部分数量较少的颜色的价格接近1600元，恐怕PSP-3000一日不被破解，这种局面就要一直持续下去。





沈朗 广州

NDSi上市后，由于受日元升值和国内炒风影响，广州这边的最终市场零售价居然比Arcade版Xbox360还贵，完稿当天黑白两色NDSi现货价炒到了1890元的惊人价位。如果不是任系主机的狂热粉丝或袋中多金的朋友，建议大家还是先忍一忍。

上市超过半月的PSP-3000依然没有破解消息放出，加之使用V2主板的PSP-2000库存进一步消殆，导致了近段时间PSP-2000价格的大幅上扬，从10月25日开始，PSP-2000的价格就以每天20元的幅度向上涨，截止至完稿，PSP-3000黑白两色价报为1250元，PSP-2000黑色、银色报1490元，白色、深蓝、雏菊蓝、薄荷绿、熏衣紫和薄荷绿报1520元，粉红、哑光铜色报1570元。以能破和不能破为价格的分水岭，如此悬殊的价格差与当年PSP-1000的1.5时代何其相似，如无利好消息的刺激，笔者估计价格会更进一步上扬。

笔者有幸在NDSi降临广州当天把玩了一下实机，在这里说说个人感受吧。首先是外壳，笔者个人对这种磨沙类表面实无太大好感，还不如原来光面手感好。屏幕面积增大带来的冲击十分直接，还有按键也因为使用了新的金属触点电路而使得手感更加细腻精准。新增加的30万像素摄像头在硬件参数上有点落伍，但在任天堂的创意下确实给新主机增色不少，光一个照相加图像编辑功能就让在场围观的MM们惊喜不断。

由于NDSi封杀了所有烧录卡，而且暂时没有破解，所以对NDSL的在国内销路没有造成太大影响。NDSL绿色、金属玫瑰红报1050元，行货iDSL黑、白、粉红、冰蓝色报998元，珐琅青报1005元，中国龙报1020元。



PSP–3000在刚刚发售的半个月时间里经历了价格的先抑后扬，从发售初期的1300元涨到了如今的1380元，而且银色和白色断货，价格也在1400元以上。但是由于破解不见曙光，所以买卖双方的积极性都不高。另一方面本应淡出历史舞台的PSP–2000却异常强势，为了保证市场上可破解主机的出货量，各种翻新机、中古机充斥其中。前阵子朋友的一台PSP–2000摔坏了主板CPU，按照平时的情况450元可以换上新的，但是找到还算有些交情的维修师傅后却被告知这段时间不予修复，理由是现在各种零件正忙着用来拼凑利润更大的翻新机。PSP–2000全新机配8G记忆卡的价格在1800左右（切记不要买黑色），而不能破解的3000型黑色全套的价格在1650左右，虽然有些残酷，但是国情和国内玩家的消费习惯注定了会有这样市场，对于玩家来说如果不能接受的话就先按兵不动吧。记忆卡方面倒是让人比较欣慰，高效的16G双马甲卡已经开始占领市场，由于有着行货的身分和质量保证，450元的价格也还算是合理，就像当初的8G TF卡转接马甲卡打响的价格战一样，估计下一步就是组装索尼16G记忆棒大幅度降价的时候了。

NDSL和PSP的情况有些类似，虽然玩家们对于NDSi表现出了一定的兴趣，但是由于应烧录卡的问题大部分人都选择了观望。不过NDSL的价格倒是没有PSP那般的疯狂，一套标配的价格依然在1300元左右。





电玩市场总是不按常理出牌的，就在PSP–3000港版大批量到货的时候，PSP–2000的价格却一路攀升。这里面关键的原因还是破解，目前PSP–3000港版的价格基本是在1350元左右，而美版的游戏同捆套装为1550元。由于PSP–2000已经停产，能破解的机器是越来越少，导致PSP–2000的价格都已涨到了1600元附近，其中黑色、白色、银色为1550元，就连之前最便宜的金属蓝也涨到了1450元，彩色机器里面雏菊蓝、薄荷绿、熏衣紫同为1500元，粉红色则涨到了最高的1600元。

从破解小组那边放出的最新消息来看，破解还是有希望的，毕竟以后PSP–3000将成为主流。虽说不可能在短时间内实现，但那也是迟早的问题，大家可以趁早入手，如果等破解了再买的话，价格一定会贵上不少。记忆棒方面，16G MARK2组棒价格略有下调，卖480元，8G MARK2组棒则为220元。

11月1日，NDSi主机正式发售，并于完稿前一天进入西安市场，此次发卖的主机有黑、白两种颜色，外形和之前的NDSL相比更讨人喜欢，当然价格也是高得吓人，商家称首批的到货价格不会低于2000元。不过NDSi暂时也是没有办法破解的，估计价格方面还会下调，有兴趣的玩家可以先等等看。iDSL方面价格稳定，所有颜色均为1000元，只要觉得价格合适，喜欢的朋友就尽快入手啦，要不等停产就迟了。（笑）





本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	沈朗	1230	1490	1050	1010	1870	205(M2)	140(M2)
广东深圳	久圣电玩	1300	1580	1050	1070	1850	180(M2)	100(M2)
北京	绿洲电玩	1380	1480	1030	1050	—	220(M2)	90
陕西西安	快乐多电玩	1350	1550	1000	—	1950	220(M2)	120(M2)
山西太原	逸豪电玩	1300	1550	—	1100	—	280	180
安徽合肥	顶点电玩	1250	1450	1050	1050	—	120	60
哈尔滨	鑫星电玩	1300	1400	1030	800	1890	220	120(M2)

硬件短消息

栏目主持 米格

PSP-3000一出，硬件厂商也跟风而上，推出众多专用配件，什么包包、底座、贴膜，再打上专用字样，东西自然好卖。如果你原来有部PSP-1000，又刚入了一台PSP-3000，那配件能通用吗？结果很可能会让你失望，很显然，两者的体积不同哦，接口更是不同。替换下来的配件着实没有用武之地，不符合时下流行的环保观念。但这也不能怨硬件厂商，谁让索尼一个劲地出新款呢。不过PSP-2000的用户就还好，大部分配件依旧可以通用。下面看看近来掌机上什么新周边发布。

PSP便携收纳包

文 就爱360

品名：バッテリ　パック
种类：收纳包
出品：SCEJ
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：5500日元

与其他厂商在包包材质别出心裁不同，SCEJ发售的这款PSP便携收纳包采用了布制材料，没有花哨的外观，给人简洁的感觉。PSP便携收纳包不仅能装下PSP-3000和PSP-2000，也能装上身材更胖的PSP-1000。开口处采用了拉链设计，有效防止PSP掉落。包包内部分为两层，一层可以放置PSP，另外一层可以放置耳机、USB连接线等。包包侧面也有袋子，依旧采用拉链设计，能够装下数张UMD光碟。有了这个小包，PSP和配件都能随身携带啦。





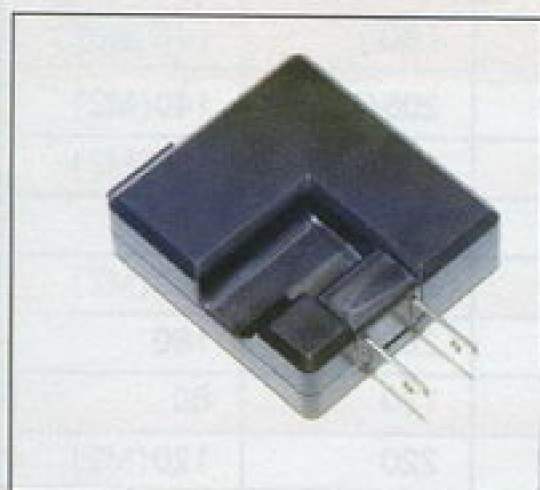


PSP多用充电器

品名：OWL-CBJDA-PSP
种类：充电器
出品：オウルテック
对应机种：PSP-1000/PSP-2000
官方价格：1780日元



如果你同时有PSP-1000、PSP-2000两款主机，那这款PSP多用充电器就很适合你了，它可以给这两款机器充电，不用来来回回更换充电器了。PSP多用充电器采用了分离式设计，插座与充电线分开。为了便于携带，插座的插头可以折叠，插座重量也只有50克。产品所附带的充电线则比较独特，针对机型的不同设计了两个充电插口，另外还有USB接口，用户连USB连接线也能省掉了。使用PSP多用充电器给PSP-2000完全充满电大约需要2小时40分钟的时间，与原配充电器相差不远。







NDS毛绒包





品名：Official Petz
种类：收纳包
出品：Mad Catz
对应机种：NDS/NDSL
官方价格：12.99美元

冬天来了，给NDS穿上棉衣吧。NDS毛绒包外表毛茸茸的，摸起来手感特别。包包很厚实，可以很好地保护NDS，即使摔在地上也不用担心。NDS毛绒包分为紫红色和蓝色两种颜色，分别以Petz Catz、Petz Dogz命名，适合男孩和女孩。包包不仅能装下NDS，还能够装下游戏卡带。

NDSL大号收纳箱

品名：Nerf XL Case
种类：收纳盒
出品：PDP
对应机种：NDSL
官方价格：24.56美元







手头的NDS卡带越来越多，触控笔也有好几支，这么多的宝贝，应该妥善地收藏。PDP推出的NDSL大号收纳箱可以满足你的需求。箱子外观方方正正，好像旅行箱，内部分为上下两层，其中上层又分为若干暗格，可以存放数量多多的NDS游戏卡带。下层空间要大一些，你可以将腕带、触控笔、电源等统统都放进去。产品目前有灰色、蓝色、绿色等多种颜色可选。

UMD清洁棒





品名：PSP UMD Cartridge Cleaner
种类：配件
出品：Digital Innovations
对应机种：PSP-1000/PSP-2000
官方价格：3.95美元

索尼的UMD光盘很是娇贵，呆在塑料外壳中不出来。如果不小心将盘面按上个手印，或者盘面上有灰尘，那清洁起来可就麻烦了。有些心急的用户可能会将光盘外壳拆开，但拆开后再恢复原样可不是件容易的事情。最简单的清洁方法则是用专业的工具，UMD清洁棒就是不错的选择。UMD清洁棒内置马达，使用两节7号电池供电。使用时将清洁棒的上端对准UMD光盘中央圆孔，海绵对准光盘预留的数据读取槽。按动开关，马达会驱动光盘旋转海绵，对光盘盘面进行擦拭。

NDS旅行包

品名：Game Traveler Purse
种类：收纳包
出品：A.L.S.
对应机种：NDS/NDSL
官方价格：14.99美元





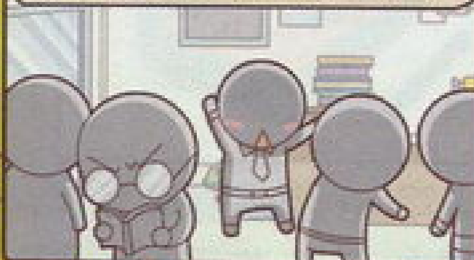


出去旅行，一定要将心爱的NDS带上途中解闷。除了NDS，什么卡带啊，充电器啊，也不要忘记。这时，普通的NDS收纳包的空间就不够用了，哪里能塞下这么多东东。NDS旅行包则专门为旅行设计，内部空间特大，并有多个暗格，可以轻松将NDS和配件轻松放进去。包包有多种颜色供选择，方格花纹显得很别致。

栏目主持：胧月

GAME CONVENTION 游戏万花筒

观历届萌战有感：其实萌战分两层，角色本身萌不萌并不重要，作品红才是关键，所谓一人得道、鸡犬升天便是这个道理。











Saber狮的逆袭，我是主角！

“《Fate》系列”的人气一向是旺得不行，各厂商也乐得出各种东西来让Fans掏腰包。这不，PSP游戏《老虎斗技场》里的“Saber狮”就被厂商做成了Q版手办。这个“黏土系列”的手办一向以萌为卖点，每每能把角色做得既可爱又可怜，让人爱不释手。这款Saber狮会在12月发售，3000日元的售价相对其他骗钱产物还算比较厚道，有爱的同学们要留意了啊。



▲“请、请再来一碗……”一副含着眼泪的表情说出这句话，一定能让其杀伤力达到2倍。





▶莫非是吃饱喝足了？为什么还是一副不爽的表情……

▲Saber狮的主要武器是肉骨头，虽说作出了一副威严的表情，但不知为什么看着她就想笑。

宇轩： 嘎、嘎哦。

洋葱： ……

胧月： 继“喵”之后宇轩同学又添新的语气助词。



命案后的血迹？



如果你发现同学的课桌上有一本书正流淌着鲜红粘稠的液体，你会有什么反应？是番茄酱洒在了上面，还是谁的血迹呢？

其实，这玩意儿仅仅是一个书签而已。它有点像我们小时候玩过的软趴趴的粘稠液体，可以随时捏塑成任何形状，且带有一定的粘着性。不过你放心，绝对不会污染你的书本，也不会把它弄湿。

薄薄的书签很容易从书本里滑落下来，但这个液体玩意儿就没有这种缺点了，除了红色，它还有一种墨迹状的黑色版本。

胧月：书签、防盗，一物两用。



移动餐厅



如果你觉得在茶几或餐桌上吃饭太没有情调，吃完了要马上收拾，否则会影响视觉的话，那么这款时尚的概念餐桌大概会100%满足您的需要。由土耳其设计师设计的Kure Table能够支持6人同时进餐。平时它就像一个普通的柜子，吃饭时按下开关就能变成一整套就餐环境。当你吃完了之后还可以将剩菜剩饭留在里面，不用及时收取。将来要是上市了且不太贵的话宇轩一定要买一套。

胧月：请大家敬请期待N期以后的万花筒，宇轩届时会说："这玩意儿也就XXXXX元而已。"而已，是"而已"喔！



触摸式餐桌



在家吃饭固然好，但偶尔出去下下馆子也是不错的。深圳的餐厅服务业还真不怎么样，万一把价钱口味记错了，你还得跟他生一肚子气。没关系，如果你能到伦敦的Inamo餐厅用餐，那你将体会到独特的数字就餐体验。这个采用投影与触摸式餐桌结合的技术可以让你直接在桌子上随意选择你想要的食物，并且还可以观看到这种菜的人气排名、其他就餐者意见等等。甚至还能和别桌子的人玩一把小游戏，聊聊天什么的，是不是很有意思？

胧月：介绍个周边还不忘针砭时弊，你至于么你。



多款狩猎周边登场

自从随从猫在《MHP2G》登场后，这只可爱又有点贱贱的小猫在猎人中的人气就一直居高不下，为此厂商抓住机会推出了不少与随从猫有关的狩猎周边，下面就让我们一起来看看吧。

随从猫PSP用收纳包





这款收纳包可是今年TGS中Capcom卖场的人气商品哦，收纳包的外形做成了随从猫的模样，材料以绒布为主。包的正面是一只穿着盔甲的随从猫，反面则印有猫爪的LOGO。此收纳包的一大特点就是可以将装有耳机的PSP一起收纳进包内，不玩游戏的时候用来听听音乐也不错，而不用的时候则可以将耳机固定在随从猫的两只手上面，就像它帮你拿着一样，非常可爱，所以外出联《MHP2G》的时候也别忘记带着这只可靠的随从猫哦。

怪物猎人布偶手机座





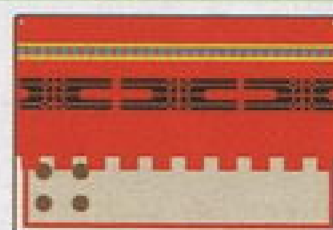
以《怪物猎人》为主题的布偶手机座，一共有三款样式，分别是黑猫、白猫和宠物小猪，把手机放在上面，就不用担心要用的时候找不到啦。

怪物猎人毛巾被

冬天就要来了，没有热饮的话就用这款《怪物猎人》主题的毛巾被来御寒吧。除了拿来盖以外，毛巾被上有固定用的扣子，可以当成披肩使用。



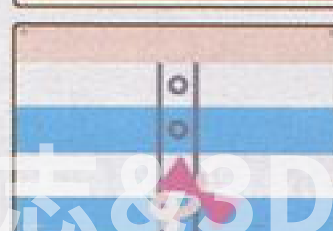
狩猎猫



村长猫



大剑



小猪

暖洋洋猫爪





和毛巾被一样，这款猫爪也是非常适合在冬天使用的周边。这两只猫爪来自游戏里的白猫和黑猫，平时可以当成玩偶搂在怀里，也可以像手套一样把手伸进去，拿来御寒相当不错，不知道大家看过后是不是有种想被软绵绵的肉垫捂住脸的冲动。

胧月：最近小风乱刮，一干曾经狠批《MH3》的家伙都琢磨着掏钱买Wii了——比如双马尾属性的羽纹，再比如我。



秋叶原举行反电费上涨游行



■“反对电费上涨，反对消耗大量财力的核能发电。”

秋叶原这地方虽以宅基地闻名，其实也是日本较重要的政治民生窗口。除了历年来首相们的演说外，各类游行人群也是这的常客。10月31日，又一支反电费涨价的70人队伍在这里进行了一场宅味十足的游行活动，活动内容则是抗议日本政府决定的从明年一月上调电费这一举措。

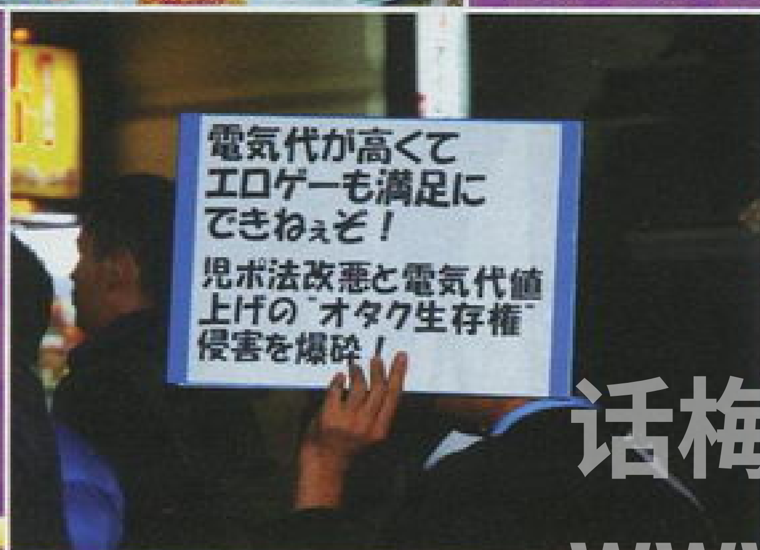


▲再有痛车捧场，这游行颇有狂欢派对的味道。

在游行队伍里可以看到COSPLAY成拉姆的女性，也有的人挂着“电费高了就不能好好玩工口游戏”的牌子。这些人开始在秋叶原公园集合，晚上7点出发，历时一小时环绕秋叶原中心部的主要地点一周，使用扩音器阐述反对意见。他们倡导政府不要再使用耗能巨大的核能发电，而应该多着眼于自然能源。



▲游行队伍中的COSER，拉姆的人气果然很高，这里就有两位。



▶电费上涨意味着啥？意味着OTAKU的生存权受到侵害！看到此处笔者也不禁摸了把汗。

胧月：先不说核能、自然能到底哪个合理，从90年代末到今天，宅在日本的社会地位和生活方式确实发生了很大变化。

游戏美图秀

从读者来信上看，大家对美图秀的热情真是高涨啊，在此宇轩谢谢大家啦。不过有些读者要看泳装美女，有些要看正太，有些又想看治愈系的图，无奈我们每辑只有两页篇幅，不能一下子满足所有玩家的要求。本辑栏目就先以治愈为主题。

栏目主持 宇轩









宇轩：たかみち是日本一位著名的插图画家。其风格色彩鲜明，特别是对光影的刻画尤为细腻，给人一种清新的感觉。本次的美图都为他的作品。







宇轩：たかみち笔下的所有少女均为黑发，从来不做任何夸张。这也让人多了一份真实感，就好像画中的女孩就住在自己家隔壁一样。



上辑“米饼教室”我们已经做过本辑回归PSP的预告，接下来，我们就以游戏存档为题，展开本节内容的学习吧。

栏目主持：米饼

宇轩：米大米大，麻烦啦，我的游戏存档怎么用不了了？

米格：存档？不是你的记忆棒坏掉了吧！

宇轩：当然不是啦，记忆棒还是老烦您老人家帮我买的呢。

米格：那肯定不是记忆棒的问题。

宇轩：（一_一|||）立刻就开始推卸责任了。

米格：这可不叫推卸责任，是金牌品质的保证！

宇轩：还是快点来看看我这存档怎么办吧。

米格：这个恐怕比较麻烦。是不是升级最新的5.00 M33了？而且还是从3.71升级上来的？

宇轩：这都被你看出来了？是这样没错。

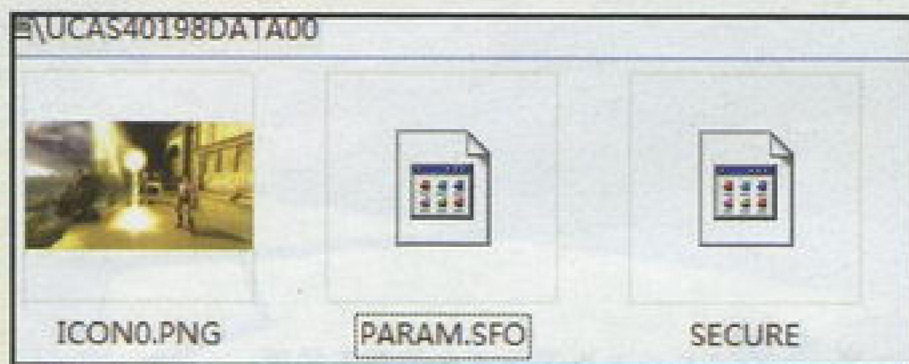
米格：那你玩的游戏是不是《无双大蛇》？

宇轩：嗯，虽然主要不是为了《无双大蛇》，但这款游戏的存档确实也出了问题。我就不明白，PSP怎么就能升级一下固件，存档就出问题，实在太奇怪了。

米格：那是因为不同版本的固件存档加密算法略有不同的缘故。

宇轩：这是什么意思？

米格：一般PSP游戏存档共分为3个文件。一个是名为“ICON0.PNG”的存档预览图片文件，一个是名为“PARAM.SFO”的信息文件，以及名为“SECURE”的加密存档信息文件。这三个文件又放在一个以游戏编号+存档档位形式命名的文件夹中。实际上真正储存玩家进度的，只有这个名为“SECURE”的文件，而且加密过程是在游戏存档时就直接进行的。



宇轩：可为什么要对存档文件进行加密呢？

米格：这个当然很简单了，还不是为了防止玩家随意修改游戏存档中的数据嘛。其实通过一些工具软件，就能提取出未经加密的原始存档数据。只要你有过一些修改存档的经验，就能轻松修改里面的内容，但多了一道工序，还是提高了一些修改门槛的。不然人人都会修改《怪物猎人》，那玩起来也就没什么意思了。

宇轩：可我还是不明白，这和存档无法读取有什么关系。

米格：存档加密算法是由固件决定的，而Sony又经常在升级固件的过程中对加密算法进行修改，升级了固件，存档加密算法就会发生变化。早期版本固件下存储的游戏存档在新版本中就会出现不同了。但正常情况下，固件会自动识别到存档版本并对存档进行升级，从而让你能够在新固件下保留游戏存档。但这仅限于正常情况。

宇轩：那照你这么说，还有非正常情况了？

米格：非正常情况就是，如果你使用自制固件，或者是使用Devhook，它们都有一项特别的功能，就是对那些需要升级高版本固件才能运行的游戏开启了免版本验证，从而让你无需升级固件，用3.71甚至更低版本固件就能运行本身需要3.80、3.90以及更高版本固

件才能运行的游戏。而运行游戏产生的存档自然是以低版本固件加密方式存储的。但这种情况下，进行固件升级后，新版固件就会因为无法正确识别游戏存档固件版本（因为版本不合法）导致存档升级失败，从而出现你所谓的存档无法读取的问题。

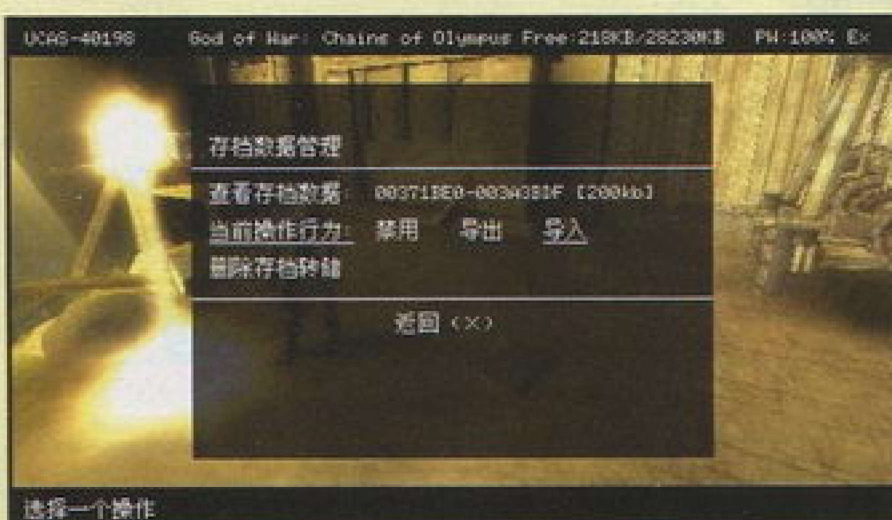
宇轩：原来是这样。那有没有什么解决方法呢？

米格：解决方法有倒是有，不过也都比较复杂。你想听不？

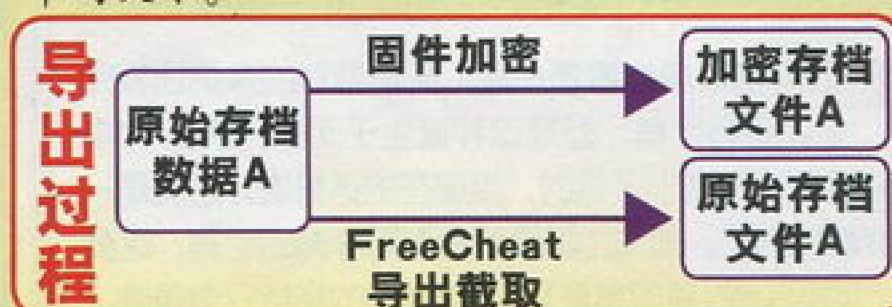
宇轩：都说到这里，再不告诉我解决的办法，就太吊人胃口了。

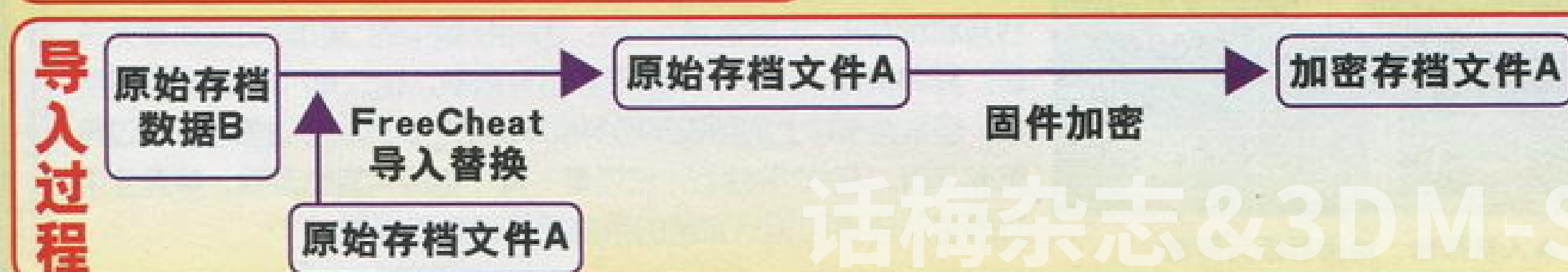
米格：因为操作过于复杂，我就简单在这里说明一下原理。目前实现这种存档的操作，必须依赖一些工具，比如FreeCheat。目前新版FreeCheat中提供了一个比较有趣的功能，就是存档数据管理。这项功能具备导入、导出的操作，导出实际上就是在游戏进行存档时，在固件进行最终的加密操作前就将未加密的原始存档文件保存下来，而导入则是在存档进行前用记忆棒中已经存在的原始存档文件替换游戏本来要存档的内容，并借助这时的加密过程来为我们自己的原始存档数据加密保存。

宇轩：听起来好复杂啊！



米格：其实一个简单的图表就能表现出这其中的关系。





宇轩：大概明白了这两种操作的意思了。可是这对我们恢复存档又有什么用处呢？

米格：因为这个过程就可以让我们把低版本存档转换成高版本存档啊。

宇轩：我怎么没看出来……

米格：找一台老版本的PSP主机，应该能够在游戏中正常读取你的老存档了吧！读取后就直接打开FreeCheat的导出功能，并进行存档，这时你就可以获得一个保存在记忆棒上的、没有加密的原始存档文件了。原始存档文件可是通用的。再用你的PSP开启游戏，记忆棒还用刚才那根保存有原始存档文件的，游戏中老存档依旧是无法识别的，不要去管它，直接创建新游戏，找到一个存盘点，这时开启FreeCheat导入功能后进行存盘，这样就会自动读取我们刚刚导出的原始存档文件，并利用新版固件的加密机制进行存档了。退出游戏后重新进入，你就会发现之前的存档已经回来啦！

宇轩：原来是这样啊！其实就是借助固件本身的加密、解密过程来帮我们修复存档啊，不是也挺简单的嘛。

米格：这个过程听起来简单，但实际操作的时候其实是非常复杂的。你想想，首先你必须具备一台低版本主机，没有的话还需要用神电工具自己降级，这个前提就已经很苛刻了。虽然整个过程我们可以使用同一根记忆棒，省去拷贝游戏存档、ISO的繁琐过程，但FreeCheat可能需要根据固件版本的不同重新安装、挂载。因此想要详细介绍的话，一节课是远远不够的。记得《PSP·e族》12月A上有详细介绍，想要学习的玩家不妨去看看吧！

宇轩：（—_—|||）你什么时候拿到它们还没上市的内部刊物了？

米格：做这节课教案时向朋友找来作资料参考嘛。好了，总算到下课时间了，我闪先。

宇轩：看来是急着玩NDSi，那这节课就在这里结束吧！同学们再见喽。

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

很小的时候，邻居家的大孩子们在玩一种掷骰子前进的经营类棋盘游戏，趣味横生的玩法吸引了年幼的我，于是缠着爷爷给自己买一套。遗憾的是我们跑遍了居住的小镇，也未能如愿。好在这玩意儿后来流行了起来，我终于得偿所愿地玩到了这个叫做"强手棋"的游戏，当然，它还有个本土化的名字：大富翁。

栏目主持 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题 大富翁

大富翁的原名是"地产大亨"，也叫"强手棋"。通常的玩法是这样的：几位玩家分得初始金钱，然后依靠掷骰子前进来买卖地产、增加建筑，并向通过自己地盘的玩家收取租金，以导致其他玩家的破产为游戏目的。也许大家对"地产大亨"这种叫法很陌生，因为在华人世界它通常被称作"大富翁"，形成这种叫法的原因是本土化的《地产大亨》——PC游戏"《大富翁》系列"深入人心所致，所以"大富翁"也特指中文版的此类游戏。

▲标准的"地产大亨"棋盘。

▲经典的"大富翁"系列。

文 Kitor

美国富豪

原机种：FC　模拟器：NesterJ　适用机种：PSP



▲人物形象、地图都颇为简陋。

FC上的这款《美国富豪》总体素质一般，虽然游戏的系统还算完善——各种事件、卡片应有尽有，但是这种诞生于无名厂商的FC中文游戏在某些方面粗制滥造是出了名的，用现在的话来说，这就是一款彻头彻尾的"山寨大富翁"。首先山寨游戏有张冠李戴的毛病，这款游戏也没有幸免，明明叫做《美国富豪》，可游戏中的场所只有香港、台湾和虚拟的"大富翁城"三处，因而标题中的"美国"和游戏毫无关联。其次棋盘、卡片、人物形象格外简陋，也许是FC的机能有限所致，但某些卡片上的图像简陋得根本无法辨认就说不过去了。不过再怎么不济，在FC平台上，它还是一款不错的大富翁游戏，毕竟全中文的游戏环境和相对完善的系统都是可圈可点的。



▲目的地为兰州。

百万大富翁

原机种：GBC　模拟器：DSBoy/RIN　适用机种：NDS/PSP

这款《百万大富翁》还有个小标题——"金版"，个人觉得这个小标题是名副其实的，在GBC上它绝对是一款金子般的游戏。虽然出自一家名不见经传的台湾公司，但是游戏诚意十足。不但有精彩的开场动画，可选人物也非常之多，且每个人物都进行了个性化的形象设计，非常讨人喜欢。

另外游戏地图非常广阔，有包括上海、广州、香港在内的众多中国城市，玩家正是从这些城市的预赛中脱颖而出进入决赛。相比其他大富翁游戏，本作有两个与众不同之处，首先它不是单一地绕圈行进，而是由电脑在众多城市中选择一个，玩家以此地为目标前进；另一点是一般的游戏中每前进一次游戏时间流逝1天，而本作前进一次则会流逝1个月，所以只有争分夺秒，最终才能成为冠军大富翁。

超级大富翁

原机种：MD　模拟器：PicoDrive　适用机种：PSP



▲在中国大陆的城市间奔波。

这款MD上的《超级大富翁》同样出自台湾厂商之手，而且和前面这款GBC的《百万大富翁》有着很多相似之处，简直可以看作是《百》的加强版。其实说到相似之处，大富翁游戏多少都有一些共同点，毕竟都是在PC版《大富翁》的框架上变化而来，所以会带上同样的烙印。好比很多大富翁游戏都有"阿土"这个角色，只不过有时是"阿土伯"，有时是"阿土仔"罢了，像这款游戏中也有个叫做"阿土"的角色。除了角色方面，地图也和《百》类似，包括了全中国两岸三地的多个城市，玩家同样需要从一个城市前往另一城市，好在前进一次流逝的时间是1天而不是1个月。

游戏最多支持两位玩家同时参加，还有小游戏穿插其中，比较麻烦的是电脑控制的角色进行小游戏时无法跳过，非常浪费时间。还有一点值得一提，游戏中内置了一些汉字，玩家可以根据自己的需要修改角色姓名。

大富翁之笑笑江湖

原机种：PSP　模拟器：PS模拟器　适用机种：PSP

如果你是PC版《大富翁4》的爱好者，推荐你试试这款游戏；如果你是一位武侠作品爱好者，也推荐你试试；如果你是一位热爱武侠作品的《大富翁》爱好者，那么错过这款游戏将是你的巨大损失。没错，这是一款集合了金庸笔下众多武侠小说人物，又完全模仿了PC版《大富翁4》而开发的PS游戏，加上全程中文语音的渲染，即便玩家不懂外语，也绝对玩得尽兴。


▲游戏中有丰富的事件。

游戏中的恶搞无处不在，这从开头的动画里就可见一斑。对人物名称的恶搞更是一绝：郭靖变为"锅净"、令狐冲成了"另壶冲"，建宁公主则是"贱泥公主"，如此种种，不胜枚举。游戏系统、卡片、事件等方面完全参照PC版《大富翁4》，除了买卖股票一项被改成了武功切磋，以及画面表现力略比《大富翁4》不足之外，其他部分可以说毫无二致，绝对值得一试。

大富翁游戏老少咸宜这话一点不假，而来到掌机平台上，还有卸了无人一起游戏的烦恼。如今手握掌机的我们，一个人也可以简单地享受大富翁带来的乐趣，这可是我小时候想都不敢想的。

专区地带 ZONE STRIP

机器人格纳库

栏目主持 乌冬

新一辑的《机器人格纳库》终于和大家见面了，估计再不露露面读者都会把这个栏目忘记了。掰手指一算《高达 激战宇宙》发售已经差不多三个月，相信很多玩家都通关的通关、完美的完美了，趁着游戏的余热，这次为大家带来的是游戏的密码任务小考究，好，下面就马上让我们开始吧。

《高达 激战宇宙》密码任务小考究

VOL.1

文 死鼻不怕开水烫

情理之中，在新一作的“《高达 战争》系列”中还是有漫画月刊《GUNDAM ACE》的专属任务；意料之外，跟上作《战争编年史》的恶搞漫画题材任务相反，这作的两个任务都是取材自月刊里很正经的漫画作品《年轻彗星的肖像》和《天空的学校》，感觉正气了不少的样子。

若き彗星の肖像

密码：くきならナ



▲千金小姐哈曼，芳龄16岁。后面的那位就不用多介绍了吧？

喜欢高达作品的玩家一定还记得北爪宏幸这个名字。他是《机动战士高达ZZ》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》的人设。这部由他执笔的漫画讲的是一年战争后夏亚投靠阿克西斯并勾引基地大老板的宝贝千金哈曼大小姐以达到自己不可告人的秘密同时又要跟组织内的各帮派缠斗的动人故事。（汗）



■马哈拉加·坎恩，宇宙要塞阿克西斯的老大也是哈曼的老爹，战后主张修养生息的一派。其实他了解夏亚的真实身份，想把阿克西斯交给夏亚领导。

再来看看游戏里，这个任务是以原作故事里的一场保卫战作为舞台，并没有多大的困难，只要击毁杂兵和驾驶完美吉翁号的夏亚（在那场战斗里夏亚开的就是完美吉翁号，算是稍微弥补了在阿·巴瓦·空战役里的遗憾吧）后就能过关了，S级也是随便拿，以上！



◀完美吉翁号的回眸一笑。

天空の海贼たち

密码：つにをガン

美树本晴彦，著名的漫画大师，《天空的学校》是他惟一的高达作品（《高达0080》是人设）。至于本作的剧情内容，其实就是U.C版的丑小鸭变成白天鹅的故事，可惜毕竟是美树本的漫画，节奏一如既往地偏慢，个人不是很喜欢就是了。

任务本身是取自故事中期肉脚主角雅丝娜耍脾气离校出走被一群宇宙海盗收做小弟的那段。至于那群海盗是何方神圣，有人说他们是义贼，笔者倒是觉得用“一群烧杀掳掠的好人”形容合适点。任务难度和《肖像》的差不多。不过不爽的地方是敌方海盗出场的时候没有人名也就算了，甚至连最后驾驶扎古的雅丝娜也没有，厂商还真省事。



◀漫画单行本封面，现在已经出到第10卷了。



▲敌兵机体大部分都是一年战争时期的产物。

空飞ぶサクサム

密码：かもつガセ

说实话如果不是要写本文咱平常还真不怎么关注《KERO-KERO ACE》这本漫画月刊。这本由角川书店出版的《KERO-KERO ACE》是以知名动漫画《KERORO军曹》作为主打作品推出的漫画月刊，月刊每月以最新的《KERORO军曹》资讯、漫画连载和其他同为SUNRISE旗下与《KERORO军曹》有关的作品（比如高达）为内容。其中比较有名气的有《BB战士三国传～英雄激突篇》、《机动战士高达桑》等等。

既然是出自以搞笑为主的月刊，所以任务的本身也非常恶搞，除了杂兵是清一色的沙克和SM外，甚至连夏亚驾驶的都是标准的红色涂装有角沙克，实在令人喷饭，建议没有玩过的玩家都来试一下。





◀▼每期都会有精美的赠品是这本杂志最吸引人的地方。

PRESENTED BY ケロケロエース

EXTRA OPERATION

空飛ぶサクサム

Saku & Sm's Flying Circus

▲注意右下角那个贱贱的夏亚。

文 拉克斯

栏目主持 羽纹

FIRE EMBLEM

火纹大陆

在以前的几次栏目里，曾数次提到《外传》这一作。对于国内玩家来说，这一作肯定不会陌生，因为很多国内玩家的《FE》启蒙课就是这一作给上的。这一作给我们这些人的童年带来了无比的乐趣，初见这一作时，便被其丰富的游戏内容以及流畅的战斗画面，帅气的人物造型所吸引。尽管它不是国内人气最高的《FE》作品，但绝对是国内大多数玩家的《FE》"初恋"。但就是这么一个被国内《FE》玩家称之为"初恋"的作品，在日本却不受欢迎。那这部作品到底是什么样的呢？关于这部作品，在背后都发生了些什么呢？这一切就由我们一起走近这款在《FE》史上最异类的作品来看个究竟吧。

《外传》的七七八八

这是在系列的第一作受到业界好评后推出的一部系列续作，可以说按照系列游戏的一些定律，这一作应该会是系列中最受欢迎的一作。玩家们理想的想法便是这个第二作有着相较前作更为成熟的系统、更优秀的游戏性、初代的闪光点都会得到继承和发展。但是呢，玩家们等来的续作竟然是个"外传"，而且没有任何副标题。再一看内容，几乎是另一个别样的游戏，从最初的标准S・RPG变成了RPG加S・RPG的复合产物，系统的大幅改动使得还陶醉在前作的玩家们大失所望，期待了一年的续作竟然是这么一个"怪胎"。因此《火焰之纹章外传》取得了系列的Fami通最低评分，28分。销量上虽然不比前作少，但其人气并不高，使得时至今日，很多日本玩家对此作根本就没有太深刻的了解。然而在中国，玩家们第一个接触的往往都是这一作，这个在日本本土没太大人气的作品，反而在中国成了系列的一大代表。"圣火徽章"这一译名成了很多玩家童年记忆中的一大亮点。而在欧美，玩家们对该系列的认知就较晚，所以这个又老又不起眼的作品只有那些铁杆的粉丝们才有所了解。



▲《外传》的宣传图上明确写着"另一个故事"的字样。

创新

巴莲西雅大陆，一个有着神的大陆，多玛和米拉这一对兄妹神保护着这片大陆。但两位神的意见发生了分歧，多玛认为人类应该信奉力量，一刻也不能放松自己，不能使自己堕落。而米拉则认为

人类应该尽情地享乐并建造一个只有快乐的乐土。就这样，大陆上的人分别信仰着两位神从而形成了两个国家。最终几千年过去了，两个民族、两个国家爆发了战争。在这场战争中，一对年轻人成长了起来，最终踏着血和泪结束了战乱，将两个国家、两种信仰结合在一起。这便是《外传》所讲述的故事。《外传》这一作的系统就是用今天的眼光来看都是十分前卫的，更别说在那个年代了。当玩家还沉醉在初代带来的那种战略感时，加贺昭三的“进化的迷宫”摆在了他们的面前。他们搞不明白，为什么如次成功的前作模式弃而不用，而在这玩家翘首期待之时竟然冒出一款几乎改头换面的续作。其实这么做除了加贺在尝试为《FE》找出另一种模式外，还有一个重要原因就是他所谓的“美学”。加贺是个颇有些理想化的制作人，在那个创意的年代，他的想法便是将自己的创意发挥到极点，张扬自己的个性。而《外传》便是他创意的一个具体表现物。他在这一作中，将RPG和S·RPG融合到了一起，增加了许多的游戏内容，探索、多段转职、收集武器等等，在当时那个年代来看这都是很少见的游戏内容。而在剧情方面，他一改前作英雄正义的史诗，在剧本上加入了莎翁的悲剧特色，第一次在系列作品里表现了战争背后的矛盾和恩怨情愁，这也为日后系列剧情的走向垫定了风格。你可以说这作人气不高、玩家认知不高，但现在再回过头来看，这作承载着多少方面的“创意”，而这些创意都在日后的系列作品中得到发扬光大。

插曲

没有加副标题，那这代表的是什么呢？尽管在现在来看它是正统的第二作，但“外传”这一标题也说明了在当初设想时便是个编外的故事。当时的加贺还是将初代的主角玛鲁斯看作是《火焰之纹章》正统的主角、阿卡内亚大陆的故事才是主干，而这个编外的故事也只是阿卡内亚完结篇推出之前的一个小片段。所以这作里出现了天马三姐妹、出现了神剑法尔西昂、出现了在前作了人气极高的黑骑士卡缪，并且将其故事与前作联系在了一起，还为将要推出的阿卡内亚完结篇打下了伏笔。可以说加贺对于这作的态度在当时来看就仅仅是当作一个插曲来看待的。当时他心目中的《火焰之纹章》是只和玛鲁斯王子以及阿卡内亚大陆划等号的。到了后来，《纹章之谜》热卖，《圣战系谱》发售，加贺这才决心把《火焰之纹章》的世界夸大化，就这样世界变大了，《外传》也从最初的编外体系进入了正统的体系之内。我想要是以96年的心境，加贺肯定会为这个系列的第二作补上个像样的副标题吧。



▲阿鲁姆军的全家福。

其他

《外传》的人气低落使其得周边产品的情况也不如其他几作，比如攻略本数量就明显少很多。漫画方面除了佐野真砂辉和わたなべ京合作一本漫画单行本外，再就是箱田真纪在漫画杂志上的一个短篇。而且佐野真砂辉的那个漫画单行本，整体水准低得让人吃惊。用了不到100页就将整个故事讲完，剧情跳跃式发展，人物走形严重，可以说是《FE》漫画史上最差的一本。相对漫画，小说方面虽然只有一个尾崎克之所编写的上下册小说，但其中加入了大量的细节描写，作者文字独道且内容充实，在最后还提到了游戏中的一个巨大谜团便是关于法尔西昂出现的原由，由此可见作者对于游戏的剧情有着充分的研究，而这本小说的质量也非常高。



后记

特殊的时期、特殊的定位、特殊的制作，造就了这特殊的一作，虽然不起眼，但它对加贺的思路有了一种新的影响，也对以后的《FE》有了很大的影响。尽管看到现在的《FE》制作团队对其的了解或许有些不太够，而且对其的定位也十分微妙，“FE剧场”里虽然有其一席之地，但资料甚少让人发窥。但是不管怎样，这一作都在我们国内玩家的心中留下了很深的印象。尽管已过去多年，卡带的芯片已泛黄，但那些年近30的玩家们还在津津有味地讨论着雅木和塞利卡的冒险，这就是一种永恒的“魅力”吧。

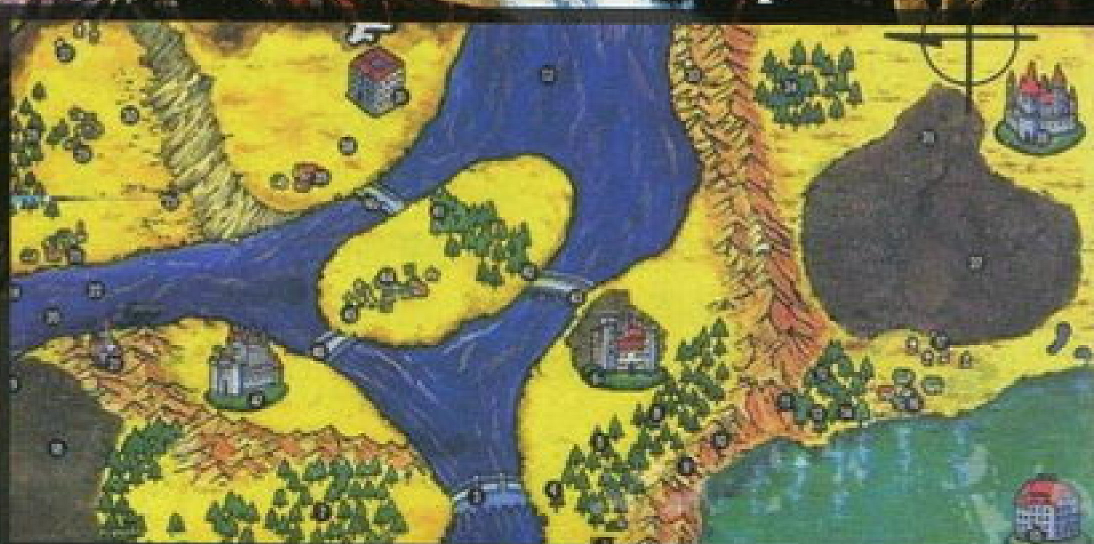
吸血鬼之馆

栏目主持 羽纹

专区地带 ZONE STRIP

略谈《圣教密令》





▲左侧是《圣教密令》，右侧是《恶魔城 诅咒之封印》。



▲咋一看上去，这两BOSS确实有几分相似。

本作基本沿袭FC时代《恶魔城 诅咒之封印》的模式设定，包括地图。若比较来说，这两张地图的轮廓描绘都是黑海左岸的罗马尼亚与喀尔巴阡山脉附近的地形，只不过加入了游戏制作者大量虚构的传奇色彩。和前几作一样，本作同样拥有令人难以理解的、由CV制作团队创造出来的单词，例如No.109号怪物Arthroverta(アスロヴェルタ)，这个单词可能来源于Arthron(アスロ)和Vuelta(ヴェルタ)，意思是“骨关节”和“转动”，合起来大概是指可以转动的关节。根据网友推测，这个角色的外型很可能演化自K社另一部名作——超级魂斗罗的最终BOSS。

文 深海披风

鲁莎卡 Rusalka



《圣教密令》中的No.112怪物，斯拉夫神话中的水中魔女，通常被认为是居住在河底的鱼人，半夜时走上河堤翩翩起舞、或爬到树上梳理自己的头发。如果她们看见了英俊的男子，便会以歌声和舞蹈使人着魔，就像催眠术一样将人们引入河底。在一些神话版本中，鲁莎卡的眼睛闪烁着青绿色的火光，另一些关于她们描述则认为她们脸色苍白，没有瞳孔，在俄国插画家伊凡比利(Ivan Bilibin)的作品中，她们的头发经常被描绘成绿色的，并且始终是湿的。一些人传说，如果鲁莎卡的头发

干掉，那就意味着她即将死去。

在大多数版本中，那些因暴力而死并且在生前抛弃恋人而自杀的女子或是未婚已孕的女子都会成为鲁莎卡。在河边（湖边）死去的年轻女人的灵魂，常在水边寻找下一个猎物；如果女人因为复仇而死则会被鲁莎卡允许安静地死去。鲁莎卡也可能来自于没有姓名的儿童，通常情况下因为他们由非正常的婚姻诞生，所以会被自己的母亲溺死，儿童鲁莎卡据说会迷失在森林中请求人们为他们取名，然后攻击那些傻到肯接近他们的人类。

在没有男子出现的鲁莎卡传说中，比如乌克兰民间传说里，鲁莎卡常与“水”联系在一起；而在白俄罗斯传说中，她们常与森林和田野联系在一起，在富饶的田野上，美丽的鲁莎卡赤身裸体；而在俄国北部传说中，她们则用头发遮住自己丑陋的面相。

说句题外话，关于游戏中这位角色的召唤潮水全屏攻击的招式，与街机游戏《龙与地下城 暗黑秘影》中最终BOSS的巨龙吐火全屏攻击如出一辙，而且两者场景中都会出现一块石块可供躲避。

歌利亚 Goliath

《圣教密令》中的No.113怪物，《圣经》中被牧羊人大卫杀死的菲利士巨人，出自《新约·塞缪尔记 上》第17章。

故事说的是以色列之王扫罗（Saul）的军队与菲利士人准备决一死战。菲利士军队中有一个名叫歌利亚的巨人，本身他是迦特人，加入了菲利士人的队伍。这个巨人身高六腕尺一叉。一腕尺（cubit）约合18至22英寸。一叉（span）合9英寸。一英寸为2.54厘米。由此推测可知此人身高约在两米九七到三米五八之间，的确是个巨人。这人头戴铜盔，身穿重甲、双肩双腿都有护甲，提着一只巨矛，每天到以色列人的军营外叫阵，还有一个持盾的人站在他前面保护他，一连叫了四十天，一边羞辱以色列人一边叫人出来和他单挑。以色列军队人心惶惶，都十分害怕。

牧羊人大卫（David）是耶西（Jesse）之子，耶西有八个儿子，年龄最大的三个儿子随扫罗的军队到前线，小儿子大卫在家帮父亲牧羊。有一天，父亲叫他带些干粮去送给他的哥哥，大卫到军营的时候恰好看见那个菲利士人在叫阵，于是向旁边的人打听情况。旁边的人告诉他，扫罗说，如果谁能杀掉这个人，必会重赏他，而且还会将女儿许配给他，同时可以免去他父亲在以色列的一切杂役。大卫对旁边的人说他能杀掉这个人，他的哥哥Eliab听见了就训斥他太狂妄自大。一个卫兵听见了大卫的话，就去报告扫罗，扫罗召唤大卫到营帐里。扫罗认为他年龄太小，大卫说他曾经牧羊时从狮子和熊的嘴中救出被叼走的羊羔，而且揪着鬃毛将狮子和熊打死，他认为是主在庇护着他。他只拿上手杖，从河里挑捡了五颗光滑的石子，带上革弦就去找那个菲利士人应战。两人对骂一番之后，大卫用弹弓把石子打在歌利亚的前额上，歌利亚一击毙命。



巨人军团在世界各地的传说中都有出现，比如中国古代传说中黄帝和蚩尤在涿州之野大战时，夸父军团就曾帮着蚩尤作战。（夸父就是夸父逐日里的巨人夸父。）

埃力格 Eligor

《圣教密令》中的No.119怪物，巨型恶魔骑士。

《恶魔学》中，埃力格是地狱公爵，统领60支恶魔军团，他知道那些隐藏的事情和士兵将会遭遇的未来战争。他的外型被描述成一个携带着长矛的优雅骑士，一面旗帜和一支节杖。另外一种看法认为，他的外型是一个可怕的幽灵，时常骑着带翼的半骷髅战马。



栏目主持 羽纹



洛克人世界

由于以前的《洛克人世界》中已经介绍了《洛克人ZERO》的相关剧情，在新专栏的2～6辑中，我们只介绍了从元祖《洛克人》到《洛克人X6》的主线剧情，而有部分读者反应想了解从《X7》～《X8》的剧情以及在《X6》之后的"妖精战争"的详细内容。因此本次专栏将为各位介绍这几部主线剧情中没有提起的细节。

文 骚扰天皇·SK

"《洛克人X》系列"剧情补遗

（注：部分和《X6》相关的剧情请各位读者参考以前的专栏资料）

人物介绍



雪儿 CIEL

天才少女科学家，在政府的命令下制造了Copy-X作为X的替代品。也因此引起了"《ZERO》系列"中的一连串事件。



X复制体 Copy-X

为了领导半机器人势力而被制造出来的X复制体，自从被制造后，他无时无刻不想着如何成为像原型那样的英雄，过激的想法最终导致他开始采取使用暴力的手段压迫半机器人。



来自太空的侵略者，发动妖精战争后被人类流放，在100年后重新回到地球并控制了新·阿尔卡迪亚。

由于刚被GATE唤醒的SIGMA并未被完全修复，在X和ZERO两人的合力夹击下终于被完全消灭，SIGMA的败北也意味者反乱猎人和异常者之间的千日战争宣告完结。世界恢复和平后，回想起自己真正身分的ZERO为了不让体内的“ZERO病毒”再次出现，也为了补偿自己所犯的错误，决定把自己封印100年。

当ZERO把自己封印后不久，科学家们根据“ZERO病毒”的原理制造出一中名为“圣母精灵”的电子程序，“圣母精灵”的运作理念和病毒类似，都是通过感染半机器人，使他们的内部程序发生一定变化，只是“圣母精灵”起到的是辅助的作用，能够修复被病毒感染的异常者。借助“圣母精灵”的力量，X彻底结束了人类与异常者之间的战争，世界终于进入了和平时代。

但好景不长，不久，一个大型的宇宙船进入地球(注1)，侵入者便是邪恶的科学家VILE，VILE利用自己制造的机器人Omega把“圣母精灵”和ZERO的身体盗走。并把“圣母精灵”改造成比“ZERO病毒”破坏性更加强大的“暗黑精灵”。好在ZERO的记忆水晶在封印前交给了X保管，反乱猎人根据ZERO的数据制造了一副临时的身体，并装入ZERO的记忆水晶，在两位英雄的活跃下，Omega最终也被破坏(注2)。担心因为“暗黑精灵”的影响，半机器人中会再次出现异常者，X用自己的身体封印了“暗黑精灵”，而ZERO也再次将自己封印进入长眠。虽然VILE失败了，但这场战争让90%的半机器人及60%的人类从地球上消失，于是人类决定和半机器人共同重建家园，并创立了首个由人类和半机器人共同执政的联合政府——新·阿尔卡迪亚。

由于当初的半机器人领导者SIGMA、X和ZERO都无法行动，新·阿尔卡迪亚便决定让当时技术最高超的科学家雪儿博士根据X的资料制造出Copy-X(按官方发布的资料来看，雪儿制造Copy-X是在妖精战争结束后不久，而妖精战争是在《ZERO》的100年前，那么雪儿的年龄……)，Copy-X拥有和X完全一样的能力，但他们始终不是同一个人，没有太多经历的Copy-X无时无刻不在思考，自己如何才能成为像X那样的英雄。由于当时地球的环境受到严重破坏，能源相当紧张(能源问题在《ZERO2》中有提起，而这也是反抗军和新·阿尔卡迪亚战斗的最根本原因)，急于立功的Copy-X采取了牺牲半机器人照顾人类的政策，大量的半机器人在Copy-X的命令下被当成异常者处理，Copy-X过激的行为终于让一些半机器人产生了不满，它们和一些人类组成了反抗军，打算推翻Copy-X的暴政。

功利心重的Copy-X自然不会放过这个好机会，开始对反抗军进行一次又一次的围剿。食物短缺、人员伤亡、武器落后……各种问题开始威胁着反抗军的生存，最终，连Copy-X的制造者雪儿博士也受不了Copy-X的行事方式，但Copy-X却以雪儿谋反为由，开始对雪儿进行追杀，迫使雪儿也加入了反抗军。在一次围剿中，身边的反抗军士兵被阿尔卡迪亚的追兵一个个的杀死，雪儿被逼入一个遗迹之中，六神无主的雪儿误打误撞来到了ZERO的封印地点，被逼入绝境的雪儿别无选择，只好解开ZERO的封印，一个新的故事便由此开始……



注释

注1： VILE和在《洛克人6》中出现的外星机器人属于同一星球，在100年前，Wily就是根据这些外星的邪恶资料才能制造出ZERO，由于这些资料不会消失，100年后(《X5》的剧情)，SIGMA在Wily的研究所废墟里根据这些资料和对ZERO的了解，终于查明了ZERO的真实身分。

注2： 由于Omega的真身被X和ZERO破坏，因此在《ZERO3》中Omega的实力大不如从前，只好使用ZERO的身体。

后记

以上便是Capcom对《X6》~《ZERO》这100年间所发生的事情的官方解释，希望对各位读者了解整个系列有所帮助。



掌门人

主持：马修

插图：西瓜树

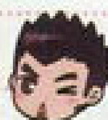


经历了长期的闷热之后，一场秋雨也终于带来了深圳的凉意——确切点说是寒意，马修也终于和家乡的朋友们一起体会到了“冷”。虽然天气转冷，但相信大家的游戏热情都依然高涨吧？《恶魔城》、《DJMAX》、《口袋妖怪 白金》……新推出的PSP－3000和NDSi也掀起了掌机领域的新一轮的主机大战……然而这只是开始，各位还是收拾好心情，准备迎接即将到来的年末游戏大潮吧！

交流空间的朋友们

上了96辑的“交流空间”，我真的十分高兴。而令我更高兴的是有两位读者加了我的QQ。十分感谢小编能让我上交流空间，但如果我能上“掌门人”的话，那就一个星期不用睡觉了，哈哈……

广东 张浩



雷伊：许多读者都来信表示通过“交流空间”栏目交到了不少志同道合的好朋友，这也是我们开办这个栏目的初衷所在。另外，张读者啊，这次虽然你上了“掌门人”，但稍微乐一下就可以了，千万不要一个礼拜睡不着觉，否则对你健康造成了影响，那责任我们可是负不起的啊……



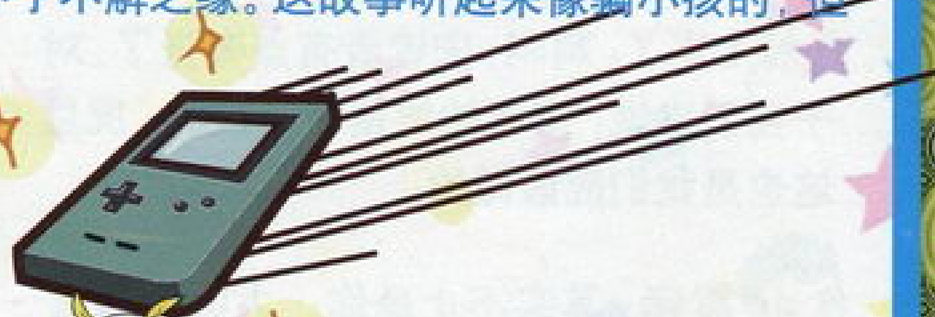
胧月：话说上次是谁把这个栏目写成“交友空间”来着？



天上掉下了掌机

获得第一台掌机是在8年前的某一天，我正在公园的摩天轮下玩耍，忽然天上划过一道紫光，一台紫色透明的GBP从天而降，砸在我脚下的草地上。我当时没有多想，抱起那台在杂志中看到的主机就飞奔回家……回想起来摩天轮当时并没有开动，也没看到有其他人在上面，这就是天意吧！我从此与掌机结下了不解之缘。这故事听起来像骗小孩的，但真的发生在了我身上，我可以拿性命担保！

天津 夏雁龙





洋葱：你确定是从摩天轮上掉下来的？我只想说，质量太好了……

乌冬：从天而降的掌机，这是多少玩家的梦啊。

马修：我敢肯定，这信登出来会有很多人觉得假——惟一的可能，就是一个家长在训斥孩子游戏过度，然后顺手把GBP远远地、高高地扔了出去，落在了你的脚下——还好是草地上。

礼物存档

小编，能告诉我在www3.levelup.cn./2008/2008.rar里面下载到的"2008年剧场版礼物"的文件要怎样弄到游戏里？非常的紧急！

9p60

马修，我下载了你在《口袋妖怪 白金》里提供的下载存档，可是为什么我的《白金》读取不了啊。

YY 糖

马修：这个存档是我在《白金》的攻略定稿时临时加上去的，因为仓促所以忽略了使用方法，这里给大家做个补充吧。这个存档并非《白金》的档，而是《钻石·珍珠》的存档，把存档名和ROM名改得相同（如ROM名为"白金.nds"，存档就为"白金.sav"），就可以读取这个存档了，里面有《口袋妖怪》2008剧场版派送的两只神兽，传到《白金》后就可以用来开启相应的特殊事件了。

乌冬凉茶

因为吹空调的时候温度打得太低，导致感冒了，嗓子痛得死去活来。碰巧在小编寄语上看到乌冬说特效感冒茶的效果特别好，想问问乌冬那特效感冒茶的名字叫什么啊？我也去买来喝喝。

安徽 小鱼儿

乌冬：其实也没什么特别的，就是一般的凉茶店卖的感冒茶，4元一杯那种，味道和小时候喝的中药差不多……（苦死了）

洋葱：预防胜于治疗，在这里提醒各位读者在游戏、工作和学习的同时也别忘了要多锻炼身体哦，特别是最近处于季节转换时期，要注意添衣加被。

马修：两位过来人很有心得嘛。

前几天收到了你们寄来的包裹，我还以为自己中了奖，打开来一看原来是93和94辑的光盘，想不到我只是在回函表上写了这两辑的光盘读不出，你们就寄新的光盘来了，这叫我那是一个感动啊。这两张光盘的成本和邮费，得再卖多少本《掌机王SP》你们才能赚得回来呀。

辽宁 [redacted]涛





LIKY：呵呵，宋读者有点夸张了，对于我们来说，读者始终是第一位的，况且这也是我们应该做的。



雷伊：其实不止是你，大部分光盘有问题的读者我们都发去了新的光盘。



胧月：比起收到光盘，其实还是以为自己中了奖喜悦感比较大吧。没关系，还有机会的。

NDS游戏——每周更新十几个，一线作品很少，二线作品较少，垃圾作品一堆。

PSP游戏——每周总共就没几个，质量更不稳定，就像股票时好时坏。

得出结论：徘徊于NDS与PSP之间，走在游戏门外，结果NDS成了文曲星，PSP成了MP4……

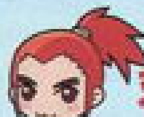
南宁 李念



盲先知：最近一线大作也不少，要是没自己想玩的话可以补一补以往的经典老游戏啊，欢迎来经典主题乐园逛逛，这里有过去经典的……



乌冬：禁止打广告！



羽纹：说实话，我觉得这位读者完全是在晒自己双机制霸啊。

众小编你们好啊，自从买了自己的第一本《掌机王SP》开始，就喜欢上了，从第20辑到现在的94辑，家里和学校宿舍都是厚厚一摞。虽然现在的网络非常发达，很多资料都可以在网上查到，但我还是喜欢买《掌机王SP》来看，因为它给我的感觉是一本充满活力的书，这也要归功于辛苦的小编们吧。看到94辑上马修的小编寄语，说自己请了年假“在本溪和大连间往返两趟”，我问一下，马修是本溪人吗？大连到本溪的火车真的是非常的折磨人，车破人还不少，时间还长，很是难受。不过再辛苦回家能看看长辈也是很欣慰的吧？大学以前写过很多次信给你们，大学后很少写了，这次写的动机也是因为看到了“老乡”（未得到答复前暂且这么称呼），所以再次写信给你们，主要是给马修。最后还有一个问题，贵刊可以投稿的“玩家点评”栏目中的被点评游戏，有要求吗？就写这些，祝你们工作顺利，《掌机王SP》越办越好！

原野



雷伊：先谢谢你对《掌机王SP》和对我的支持，我们这些网络时代的平面媒体人会更加努力的！另外，马修，这信是写给你的……



马修：确实是老乡哦，那14个小时的火车现在回想起来都痛苦，不过如你所说，见到家人后所有辛苦也都是值得的。至于玩家点评嘛，游戏不要太老，还有就是各位写“玩家点评”时一定要注意是“评论”而非“介绍”，其余的，就看文笔是否流畅了。

金刚不坏神功

小弟是一位掌机小粉丝，不过管他是粉丝还是油条，小弟我想提几个问题。最近NDSi和PSP-3000都上市了，无奈囊中羞涩，不知道该买哪一个。还有我想一边听音乐，一边玩游戏，请问该用哪个插件好呢？你们知道吗，我买完《掌机王SP》后，一回到教室，大家就像见了百元大钞一样，瞬间抢了过去。等我拿回来时，书早就变形了，里面的回函表也不见了。唉，《掌机王SP》要是有金刚不坏神功就好了。

宇轩：我来回答问题。首先PSP-3000和NDSi现在都没有破解，只能玩正版游戏，想购买的话要提前做好思想准备。另外3000除了屏幕外其实没有太多的进步，从功能进化和实用角度来考虑，推荐你入手NDSi。音乐播放插件的话有一款叫做“Music prx cfw”的可以满足你的需要。至于金刚不坏神功，《掌机王SP》是没法练了，不过你倒可以练习一下，这样你的朋友就抢不过去了！

马修：好吧，我敢说，如果真是百元大钞，未必会有人来抢……

吓掉半条命

某天中午在教室里休息，突然感到桌子摇晃，一开始以为是别人撞到桌子，谁知一起身就有人喊：“地震呀！”当时我在四楼，想跑又知道没用，干脆坐下看看情况。老天保佑，地震持续了10秒左右就停了，出门一看楼下已站满了学生，太恐怖了……话说地震时除了想到了亲人以外，我还想到了小N，在玩够NDS的游戏、玩够《白金》之前我是不会倒下的！

云南 徐思凡


洋葱：就算玩够了你也不能倒下啊。


嘟嘟：太可怕了，不过没事就好。

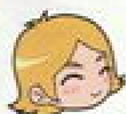
奥特曼·续篇

第95辑您最喜欢的内容是：P165上面洋葱和嘟嘟的奥特曼形象。

广东 邹明洋

我觉得奥特曼特辑太可怕了，不要这样啊，每个小编COS一个自己喜欢的游戏角色还比较好。

广西 黄琳琳


乌冬：“奥特曼特辑”一说加上洋葱和嘟嘟的奥特曼形象还让人印象深刻啊。


羽纹：还有读者被吓到了（笑），第100辑的“掌门人”会否出现奥特曼特辑呢？目前还是个谜，哈。

床









上帝的意见



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

内容丰富点，光盘容量大点，赠品实用点，错别字少点——新的一辑TGS专题报道有很多错别字。

LCJCLQYB

偶的同学说现在的《掌机王SP》简直就要变成《掌机王NDSL》了，希望现在的《SP》多一点PSP的报道。至于赠品光盘偶觉得意义不大，《掌机王SP》应该有一个能下载ISO的地方，喜欢光环的玩家可以去下载……减少了光环的《SP》应该可以减少制作成本，从而降价，或者是增厚。至于赠品，偶原来比较哈书签，（尤其是美型的GGMM……）现在比较哈实用物品……希望各位大人隔三差五地改换下赠品。

夕枫

价格对得起质量就好。

ztj406527689

以后奖品能不能多一点点点点点……啊。

wangpeng218x

希望能有《MHP》的专栏，一些打法介绍啊、小文章啊、图啊都可以啊。再补一个，PSP和NDS游戏的介绍量实在太悬殊了，只有P的玩家会很失落啊。

lylmyself

我希望能赠送PSP的包包，软包也可以阿，质量好就可以了。希望能多写写3000的东西，现在我正在研究3000的破解！还有就是希望能有NDSi的介绍，因为100辑的时候已经出了，而且想入手NDSi，呵呵。

endless_snow

华丽地向DVD里加点游戏吧，软件也行。另外，总觉得《掌机王SP》里关于NDS的更多点，希望多点关于PSP的，毕竟PSP是中国最受欢迎的主机嘛。

落吧！花樱

多加点四格漫画吧，小编生活或游戏都行啊。

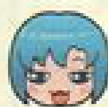
wdp2211

别移植UCG，哪怕是厚道的移植。

1+1=?

小编们太可爱了，每次拿到新的《掌机王SP》，我和老公都会先看掌门人栏目。看看大家的趣事、糗事、郁闷事、开心事，然后会心一笑，真的感觉很亲切啊。

吉林 刘刘



马修：从读者的反馈来看，糗事和趣事往往非常受欢迎。





洋葱：貌似是某人进编辑部前的生活写照，祝福你们！

你一言我一语

我发现"经典主题乐园"里的游戏我大部分没玩过，没有共鸣！

常州　常哲

盲先知：读者大人明鉴，这里介绍的经典游戏不仅是给玩过的玩家以共鸣，更是推荐给没玩过的玩家来品味过去的经典。即使没玩过也可以来试试，不要错过这些好游戏哦。

最近偶很郁闷，先是被没收了电脑，再来喜欢的人跟别人走了……伤心，唉！如今的精神支柱就只有掌机和《掌机王SP》了。

小裕

马修：其实这些事情真的没什么，如果是长大后被偷了电脑，老婆跟别人走了，那才是真闹心呢。振作起来，相信你很快能走出这段郁闷的心情。

宇轩不要太猥琐了，游戏美图秀看到的只有MM，怎么总不见GG的影子？

大白

马修：如果宇轩把目前美图秀这种风格的MM换成GG的话，会不会更……

就业后很想作小编，能从事自己感兴趣的职业是最好的！

陈龙

马修：有志者事竟成，加油！

买了30本书，第一次上FAQ电台，晕……希望小编们祝我考上重点高中。

MY.Dr

马修：邀你再上一次"掌门人"。也祝你考上向往的重点高中，好好努力吧！

最近在淘宝上看到一实体店，卖全新NDSL和PSP-2000还送卡，才500元和600元！真怀疑其真实性！

南亚庆

马修：我也怀疑，以我的经验来判断，个中应该有诈。

入手PSP-2000没几个月，这Sony就推出PSP-3000型了，这也太不仁道了，只有出新大作才是正道啊！

傀儡

马修：就是就是，一同期待新的大作！

levelup.cn 坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

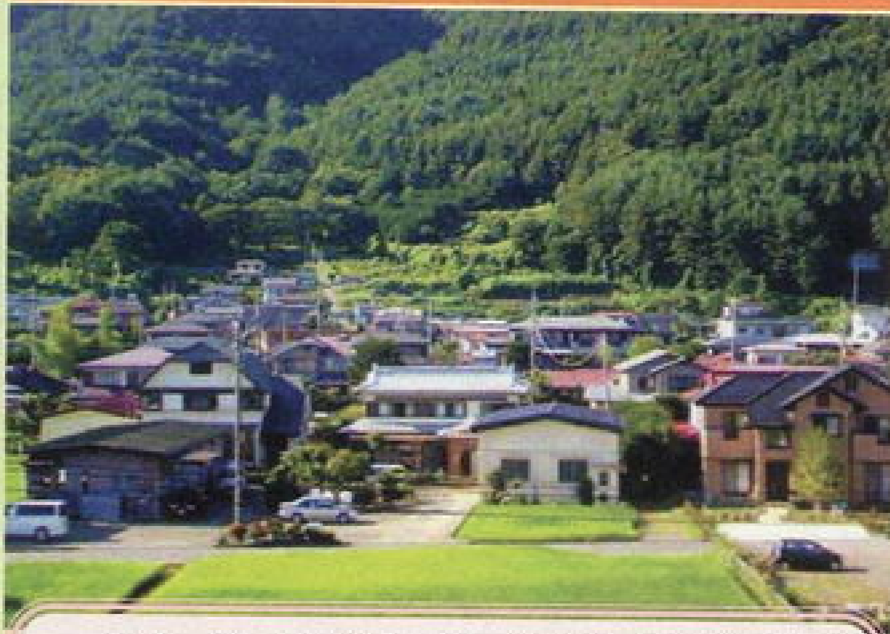
有时候，很想到国外去走一走看一看，在日本动漫中所描述的那些美丽的乡村，现实中到底是什么样子呢？也许，这不是一个很难实现的梦想。至少，我们可以先来看看照片……



1 中国人眼里的日本农村

楼主：vlioilioilv

http://bbs.levelup.cn/showtopic-681486.aspx



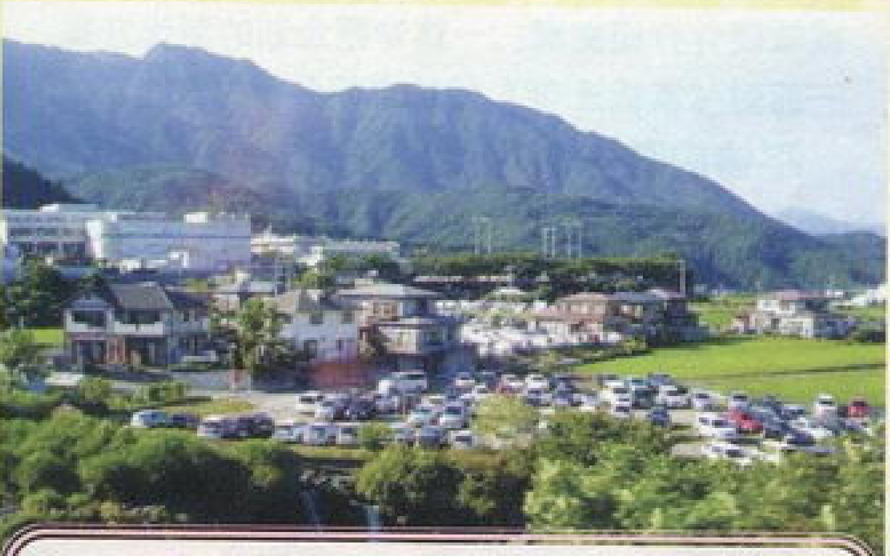
日本一游，观景兜风只是一个方面，同时也十分想了解一下当地的风土人情，了解一下日本人的生活方式，尤其是普通老百姓如何生活。



总的感觉是，日本的乡村与国内的乡村一样的宁静，一样的从容散漫，也一样的五花八门和杂乱无章。



不一样的是，日本的乡村卫生状况十分整洁，很少看到有乱七八糟的废弃物甚至垃圾粪便。



任何一个社会形态都会存在富有阶层和相对贫困阶层，而相对贫困阶层的生活状况往往又代表了这个社会形态的发展程度。



村镇里所有街巷几乎全部是硬路面，路面上和道路两侧也极少看到垃圾杂物。



由箱根前往山梨，当晚住宿在石和温泉乡。石和相当于我国的一个乡镇，基本上可以算作乡下了，也是日本一行能够接触到的最低层的社会形态了。

(完整内容请参看论坛原帖)

热帖推荐

世界最强盘点手表7之最

http://bbs.levelup.cn/showtopic-711145.aspx

买不起，总看得起吧！

Comic Dive 北京原创同人交流会

http://bbs.levelup.cn/showtopic-714843.aspx

多图，狂杀猫……

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72）掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

98辑热点话题

2008 TGS

2008年的TGS结束了，作为玩家的我们，一起来评述本届的TGS吧，请大家尽情地说，尽情地聊！

我比较关心下一届的E3的复活。

爱露露

本届的TGS上，很多地方都变了"卖肉"啊。

运命の魔女

年末了，好游戏越来越多了。

xdhucd

看到很多不错的游戏。

ô小恶魔ô

呵呵，继新机风波的又一浪潮吗？

不啃绵羊的狼

看到了期待的游戏。

julie

比起E3和Chinajoy，TGS肯定更受掌机玩家的喜爱，期待更多精彩作品的出现。

hyhz

看到了《MH3》相当的高兴，希望早点出，这样一来就可以早点移植小P了。

神的领域

相比以往，今年的TGS没啥太多的激情，该知道的又早知道了，两个字：平淡。

无我の境地

真的是一年不如一年有激情了啊。

世界树

每年都是赶在一起让我目不暇接，太疲劳了。

darkwave

继E3以后，TGS也开始走下坡路了，渐渐地失去了往日的激情。不知道明年的TGS是否能让我们像以前那样满怀热情地通宵等看在线视频、24小时论坛关注实事新闻呢？

1怪物1

今年真的没啥大消息。

小鸟秀夫

还是关心PSP-3000和NDSi出后玩家的反应。

maxsora

没啥，就只是想有好游戏公布而已。

旭日波澜

没啥看头，只能感叹又一年了。

zhandoubao

最关注的还是《MH3》什么时候移植PSP，还有移植程度有多少的问题。

lylmyself

这里等《MHP3》那里等《WLK》，我这下半年等得好苦啊。

咆哮天下

比较期待PSP和NDS上的《王国之心》。

Windancer

今年的TGS还算是比较精彩的，看到Capcom展台的人气爆棚啊，《生化危机5》的确是吸引人啊。我现在在期待下届TGS的到来，希望到时看到索尼的振兴，技术的索尼，加油！

MSFANS

除了SHOW GIRL的质量外，其他还是不错的。

十六夜のYUI

PSP游戏的跳票简直就是每次TGS上的热点，其实偶还是比较期待E3的复活，与《XX报》的说法类似，偶也认为TGS的客流量没有增加，说明TGS有点江郎才尽了……

夕枫

本辑热点话题

Square Enix的iPhone/iTouch游戏

10月末，Square Enix正式公布了该公司面向苹果iPhone和iTouch的游戏《水晶守护者》。该作与"《最终幻想》系列"世界观渊源颇深，需要玩家根据地图地形以及敌人属性有针对性地配置角色和阵型、追求尽可能高效率地打倒敌人并取得胜利，许多"《最终幻想》系列"中的经典怪物会在游戏中登场，职业则与《FFTA》中的职业保持一致。作为特色，本作会还应用到iPhone/iTouch特殊界面，让玩家可以只用一只手就轻松游戏。本辑，我们就将《水晶守护者》这个游戏及其相关种种作为话题来展开讨论吧！

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2008年11月3日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

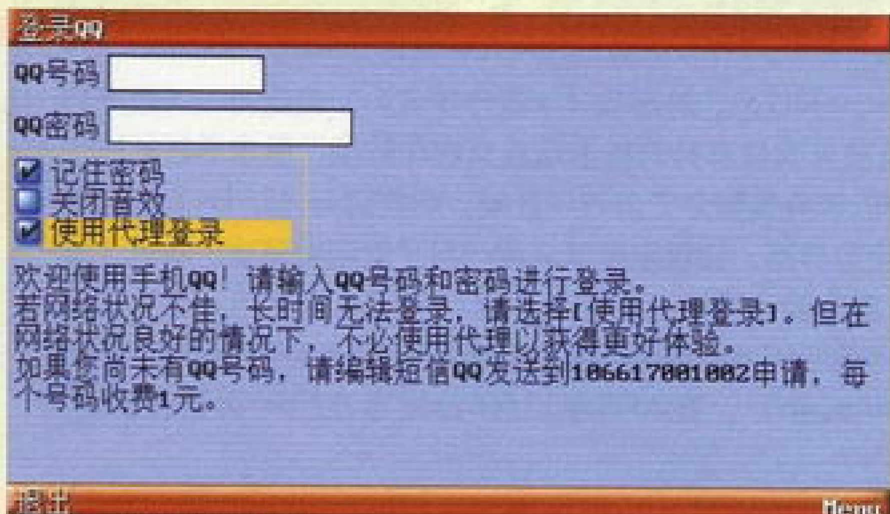
节目主持 米饼轩



Hi，各位读者好，又到电台播报时间，临近年底这掌机市场依旧红红火火，随着PSP-3000和NDSi的相继面市，玩家的选择范围又宽泛了许多。不过现在还不到火候，感兴趣的玩家还是先观望下吧。关于新型号掌机的破解情报还请继续关注小米主持的硬件栏目，现在还是先来收听本辑的电台节目吧，本辑将要为大家解决关于“烧录卡”、“PSP使用QQ软件”、“Skype国内卡”的技术性问题以及游戏方面的各种疑难杂症。OK！FAQ，Let's begin！

不知道是Square Enix防破解技术高超，还是烧录卡一直就没能解决某个关键性技术问题，这次放出的《希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+》ROM刚刚放出又打倒了无数烧录卡，于是也有很多读者来信向我们询问如何才能运行这款游戏。之前DSTT和SCDSO在第一时间发布修正内核支持该游戏后，目前主流烧录卡都已经能够运行这款游戏啦。如果你的烧录卡还无法运行这款游戏，请立即去烧录卡官方网站看看吧，如果有更新版内核，下载并进行升级后应该就能解决这个问题。

读者**月光下的魔术师**来信请教我们，为什么他的PSP不能上QQ？下载了QQ的软件在PSP上，把PROXY代理服务器的地址输入为211.95.176.6，端口也输入为808，可为什么在登录的时候还是停留在50%。关于这个问题，恐怕是设置不慎造成的。首先确保代理服务器设置正确、无线网络热点连接正常是必须的，接下来，还要保证在进入程序后首先选第二项Network Setup选择设定好的Wi-Fi连接配置进行连接，连接成功后才能按SELECT返回，再选择QQ启动。启动成功后输入帐号与密码，还要记得勾选“使用代理登录”的选项，否则也会导致登录50%失败。完成以上设置后，米格非常顺利地登录了自己的QQ，不知道你的结果如何呢？



FAQ电台

想第一时间了解NDSi？想知道烧录卡是否能够再次在NDSi上运行？米格将在本辑“卷首特报”为您解决这些疑问！

最近新出的《DJMax 酷懒之味》又掀起了一阵掌机音乐游戏风潮，许多玩家为了能提前听到后面的歌曲，都想上网下载个存档了事。但事实上，由于“《DJMax》系列”一向都是采用Mac存档加密机制，所以换了机器就无法使用存档，我们的读者profesionp就遇到了这个问题，而实事上存档必须经过解密等繁琐过程才能运行。不过想要全歌曲并不是完全没有办法，其实金手指就能搞定这个问题。所以还是快点上网搜索一下金手指代码吧，别打存档的主意为妙！

最近一位名叫**一护**的读者反映，我们提供的使用Skype国内卡的方法无法使用。米格这里再说明一下，使用国内卡，只需要用一个号码前缀就可



以了，国家、地区代码不要填写，电话号码写“+99008668081”＋区号＋座机／小灵通号码，或“+99008668081”＋“0”＋手机号码，注意，开始的那个“+”号是在数字“0”的地方按出来的，长按“0”不放，等2秒后就会变成“+”。其实＋号还可以用“00”替换，还有就是使用“009900868033”的前缀，这个大家也可以试试哦！

FAQ电台 M3DSR内核再进化，即时存档功能加入，详细使用方法介绍参看“玩转NDS”栏目相关文章。

广告后来看Levelup网友グウェンドリン的问题：“各位小编好，这几天我在回顾老游戏《街》，但打到10月13日的15点时，牛尾和马部的剧情都进行不下去了，无论如何都是BAD ENDING，请问如何解决？”首先是牛尾，在15：10～20之间有一次选择，这里必须选择“最后は力だ……”；然后是马部在相同的时间段也有一次选择，这里要选择“何事も努力だ……”。要注意，这里两人的剧情是交互关联的，两个选项必须同时成立，否则依然是BAD ENDING。

忠实读者**蔡强**来信提问：“我看有人说《恶魔城 圣教密令》一周目装备两个“死神戒指”可以轻松无伤打BOSS，可是我一周目只能拿到一个死神戒指？难道是修改的？”本作可以通过Wi-Fi开商店，死神戒指可以在别的玩家的商店里买到（前提是别的玩家展示出了这种商品），玩家还可以买自己商店里的东西，所以只要你有一个死神戒指，就可以通过Wi-Fi无限买了。

接着来看江苏**陈辉**的问题：“小弟最近在玩《噬魂师》，三位主角刚集合，要对付一个穿着白衣服坐在椅子上的BOSS。可不管我用什么招，他的HP都不减，能告诉我该怎么打吗？卡在这里了。”打这个BOSS必须先使用黑星的武器让其停止行动，具体方法为在敌人的身上画一个圆圈，成功的话对方会在原地打转，此时便可切换玛卡或基德进行攻击了，个人推荐使用擅长远距离攻击的基德，因为对方中招后原地打转的时间并不长。

深圳的**刘晨舟**读者来信问我们：“《新·暗黑龙与光之剑》里的外传要如何进入？”第6章、第12章、第17章、第20章这几章的外传要求玩家在该章节结束时队伍中的总人数不超过15人，这就说明玩家必须让大部分角色阵亡才能达成条件。而24章外传的进入条件是没有获得神剑且小龙女战斗不能。

FAQ电台 5.00 M33-3来袭，自制固件也能上PSN？想要体验掌机登录PS商店下载游戏试玩的感受，就请跟随我们的介绍一起安装吧！

广东玩家**Game Box**来信提问：“我最近在玩《FIFA Soccer 09》，有个问题一直困扰着我，我在youtube网站上看到别人在足球训练模式里训练的



视频，可是我却一直弄不明白如何进入此模式？另外训练时还要注意些什么问题呢?Help！”在主菜单的足球经理模式（Manager Mode）中点击进入办公室（Office），接着选日历（Calendar）一项，在日历上挑一个没有比赛的日子，随之训练菜单就出现了。一周能编辑3次训练课程的时间表，要注意的是不要让球员训练过久甚至受伤，因为这会影响到后面的评估。培训课程结束后，系统将自动给出球员表现的总结，一般情况下球员的能力都会有所提升。

下面来看重庆**马杰**的问题：“怨念的老山龙天鳞啊！G2★老山龙打了好多次，居然一个天鳞都没有看到！打得都快吐了，为了强走药还不得不去刷探宝任务……小编们有没有啥指导意见啊？”刷素材基本没有捷径可言，人品确实很重要，你可以考虑穿上有“高速剥取＆采取”技能的装备再上。另外还有种费时但稳妥的入手方法，那就是多和朋友们联机，这样从龙人姐姐那里得到天之山菜组引换券后，就能拿去和山菜爷爷换老山龙天鳞了。

最后一则是深圳**黄山筱**读者的问题：“请问《MHP2G》里霸龙的龙属性吸收为多少？”一般状态时霸龙的龙属性吸收为头（40%）、首（20%）、背（20%）、胸（20%）、前脚（20%）、后脚（30%）、尾巴（40%）。把霸龙的胸部甲壳破坏后，吸收改为头（20%）、首（10%）、背（10%）、胸（10%）、前脚（15%）、后脚（10%）、尾巴（10%）。



在一起的时间总是很短暂，FAQ电台播报到此结束，祝各位玩家朋友们打机快乐！

小编寄语



紫枫

◆新时代

继上个月的两个朋友之后，本月同时又有三个朋友（同学）携其“同伙”步入了人生的新阶段，贫道在不断往返祝贺之时也时常郁闷：这年头，连和尚都结婚了，居然还没有人看上贫道——莫非这就是传说中的“命运”？

◆99

时间过得真快，本次已经是最后一辑两位数的《SP》，下一次就要开始从三位数开始算了，一晃都过去了这么久，从贫道最开始接手的13辑到现在的99辑，时事变迁，许多朋友、同事来来往往，有时想起，总是会有些“沧桑”的味道……

话说第99辑了，以后还要请朋友们继续多多关照！



LIKY

◆下一辑就是100辑了，为了这一辑我们花了不少心思，尤其是有3款超值赠品回馈，具体的大家可以翻看“下辑预告”，这绝对是最超值的一辑，别错过了。（记得向身边的朋友推荐推荐。）

◆前段时间颈椎又痛得厉害，遂尝试了一次刮痧（第一次），第二天即发现好了很多（虽然刮的时候痛得我直咧嘴），接下来的几天也慢慢好转，中医真是神奇的医术。最近在翻阅郑幅中先生的《求医不如求己》一书，更觉中医的神奇。

◆买了一个无线键盘，现在家里已经有无线路由器、无线鼠标、无线键盘，不过看着电脑桌下还有一堆音频线、视频线，想着还要用多久能把这些也省了，进入全无线时代呢？估计不远了吧，最好是能把电源线也省了。（笑）



雷伊

■《令旗所向》真的是一款非常优秀的作品，虽然很多地方有“借鉴”的嫌疑，但是整体素质是毋庸置疑的，强烈推荐给喜欢AVG的玩家。

■马上又要进入游戏高峰期了，得抓紧时间把之前没有通关的游戏打穿了，否则到时候肯定又要多出一大堆“积みゲー”出来。

■有些餐馆为了招揽生意喜欢做虚假广告，比如特定日子去消费就可以打折，结果去了之后被告之其实是位于偏远郊区的某家分店才打折什么的。前段日子我就碰到了一家，吃完后马上拿出小本子记下来，以后是不会再去了……



盲先知

○广州淘碟见闻其一：在一个动漫城里逛，看到有卖CD的，不过翻半天基本都是日本歌手，没什么兴趣。偶尔看到一张老动画的原声CD，一问价：80大洋！我说这位老板啊，看我是外地人也不能这么黑吧。

○广州淘碟见闻其二：虽然听不懂粤语，不过说起一些音译的人名、乐队名时发音倒是非常一致，所以顺利入手了两张Aerosmith乐队的精选集，这位老板看咱似乎比较了解行情，总算没宰我。这里顺便推荐一首他们的《Dream On》，估计不少乐迷应该都听过吧，虽然旋律舒缓，不过这首歌自有一种震撼人心的力量。



羽纹

★基本上每天晚上都会和老妈在网上碰面，随便扯点啥，让他们放心。不过近几天因为忙的原因，晚上都没有太多时间上线，老妈在屡次线上叫我未果后只能用短信来关心我。这里说声对不起啦，老妈。

★最近看了柯南的第十二部剧场版，感觉整体故事较为平淡，不过中间穿插的乐曲倒是很动听。说到这里还是要感慨下，青山大神，您就赶紧将这部作品完结了吧，说实话，我已经有点受不了柯南那幼稚的配音咯……

★朋友的姐姐的男朋友因尿毒症去世，听到这个消息时有些吃惊，愿生者坚强、死者安息。



洋葱

●某次挤地铁时被一位美丽小姐杀伤力超强的高跟鞋踩了个正着，而我当时穿的又刚好是零防御力的凉鞋，疼得我当场面部扭曲。

●看《CHAOS;HEAD》时，路过的乌冬说我笑得异常邪恶，原来我看男性向动画也会出现这种情况……话说根据女性向PC Game《不可思议之国的爱丽丝》改编的动画就快要出了，期待一下。

●天气凉了，大蚊子也没那么多了，可最近家里竟然又出现了不少小号的蚊子，杀伤力不比大号的差……



▲陪女友逛街后第二天手臂酸疼无比，涂了扶他林都不管用……人生啊……

▲试用过NDSi后被其彻底惊艳了，考虑入手。

▲最近莫名其妙得了“受虐癖”，一听说游戏难度高就来劲，总是死了一次又一次还不放弃。估计是奖杯系统“激励”的。

▲《小小大星球》中毒中，实在不得不赞叹游戏的可玩性太高了，要是真像传言所说要出PSP版就好了。本人的PSN帐号为yuxuan，正在奋力设计能够快速拿到大部分奖杯的关卡中，欲共同奋斗的玩家或者是奖杯爱好者都可以加我。



中美老太对话·前篇：天堂里，美国老太遇上了中国老太，自报山门后，中国老太曰：“我死前终于买到了房子。”美国老太曰：“我死前终于还清了房贷。”

中美老太对话·后篇：美国老太再次遇上了中国老太，彼此寒暄后，美国老太曰：“我孙子遭遇次贷危机下岗了。”中国老太曰：“我孙子信咱俩的鬼话变房奴了……”

打赌：和某人打赌，这次的救楼市措施肯定作用甚微，房价还会继续下跌，毕竟市场调节几乎是不可逆的趋势。但如果这次的救市措施真的有效，使得楼市回温房价重新上涨，那我就咬牙认了……

心得：能靠砸钱办得成的事都不算事，但前提是拿得出足够的钱来砸。



★从只有游戏的生活低谷里走了出来——话说这低谷其实已经持续好几年了。每天可做的事情还真多，虽然还是逃脱不开一个“宅”字，至少比以前健康得多。

★本辑制作期间玩了一下《侦探伽利略》，虽说只是NDS的画面，我却喜欢它多过那红火了好一阵子的同名日剧。老实说我对这类科学型的侦探剧并不感冒，尽管它神乎其神的科学犯罪是你想破头也想不出来的，可从主人公身上你几乎无法体会到推理和语言陷阱的乐趣。在推理方面，传统侦探小说、《金田一少年事件簿》等做得都很不错；而《绅士刑警》则将语言陷阱的魅力表现到极致——其实我只是想推荐一下这部陪了我差不多十年的老日剧，当侦探剧、喜剧来看都不错。



×最近重新开始回顾《X档案》，之前看的DVD光碟老字幕版，一集看下来就云里雾里，不想再看（虽然这部片本来也比较有内涵）。之后有幸看到字幕组新翻译的版本，同样的一集，一下子就豁然开朗了。这时才意识到一个严重的问题，有时候字幕质量可能影响到你对整部片子的看法。

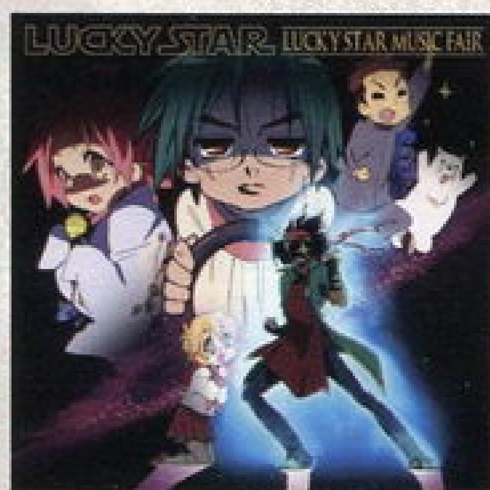
○玩遍了各种《大富翁》类型游戏后，发现还是《大富翁4》最有趣，虽然模式有限、规则比较传统，但正是这种简单的作风才能更加考验玩家的水平……

△NDSi是我所见过的最强大头贴制作工具，功能、模式甚至比街上专业的大头贴拍摄机还要丰富有趣！只是为了拍大头贴花1400多元买台主机实在有些本末倒置。



◆从《Heroes》第三季可以看出编剧是铁了心要帮Sylar洗底了，这位在前两季被人恨得牙痒痒的反派在最近几集都有出人意外的表现，到目前为止整部片给我的感觉都还不错，我的要求不高，只求别烂尾就行了。

◆《幸运星》的新CD《Lucky Star Music fair》里收录的新曲都非常好听，在这里向大家强烈推荐，如果你是《幸运星》的粉丝就更不能错过了。



◆最后，宿舍又添一新成员，实在是可喜可贺、可喜可贺。



◆最近深圳的天还是很热，话说这进入了11月还依旧闷热无比，真不愧是南方气候。家乡的朋友估计早已经换秋装了，而我每天晚上睡觉还开着空调……

◆老妈老打电话来询问近况，生活上和工作上的事都要汇报一下。回想读书时的叛逆时期，那时总觉得家里人过于唠叨，现在离家工作后才发现身边没有了人嘘寒问暖还真有点别扭。

◆年底不光掌机市场火爆，家用机平台也是有过之而无不及，年底两个月会推出好多部大作，全买是不可能的，只能挑最想玩的了，我可怜的钱包还没装满又一下瘪掉了！



◆工作之后最大的坏处就不能再免费享用学校的图书馆了，市里最大的图书馆又太远不方便，何况是我这种懒人……偶尔想起来去当当买几本喜欢的，但还有好多想看的又怕买了后悔，堆在家里占空间。网络虽然方便，但始终还是纸张摸着爽。

◆真羡慕那些睡觉不做梦的人，偶可是小睡都会与周公遭遇无数历险记……不是好莱坞动作大片型的就是被人追杀、亲临杀人现场，不得安宁。明明我已经好久好久不看恐怖片了……

交流空间

想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

刘嘉成

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《最终幻想》、《牧场物语》
地址：北京市门头沟区绿岛家园6-1-102
邮编：102300　　QQ：441044392
想说的话：北京的玩家，努力！



邵锦璇

性别：女　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《最终幻想》
地址：河北省石家庄市中山西路491号17栋二单元802
邮编：050081　　QQ：562833628
想说的话：ACG+轻小说迷。

徐宇驰　昵称：驰驰 sama

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GB、GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《街霸》、《火焰之纹章》
地址：上海市浦东新区尚博路799弄12号301室
邮编：200124　　QQ：545788227
电话：13482524527
想说的话：有小P的漂亮MM，一起玩游戏吧。

李达龙

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：RPG、FTG、S·RPG
地址：广西梧州市新兴二路65-1号11栋2单元501房
邮编：543002　　QQ：77272956
电话：15807743192
想说的话：想要NDSL。

施阳

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP（将来）
喜欢的游戏：A·RPG、RPG、AVG
地址：秦皇岛市北戴河区育花2区4单元8号
邮编：066100　　QQ：420933932
Email：420933932@163.com
想说的话：一直都是借同学的玩，好想有一台自己的PSP。

黄嘉宁

性别：男　　年龄：23
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《塞尔达》、《最终幻想》
地址：浙江省绍兴纹理学院英0532班
邮编：312000　　QQ：358404193
想说的话：双机才是王道！

麦梓杰　昵称：joker

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《恶魔城》
地址：广东省广州市荔湾区富力T2 506房
邮编：510450　　QQ：429523134
电话：15920425321
想说的话：联机、联机、联机……

姜斌

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：RPG 类和 MM 类
地址：贵州省兴义市老城街 22 号 4 栋 201 号
邮编：562400　　QQ：335908509
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

张健

性别：男　　年龄：27
拥有掌机：GBA、GBM、NDS、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：北京市西城区车公庄大街甲 4 号物华大厦 A2206 室
邮编：100044　　QQ：93800970
Email：greemnill@sohu.com 电话：13810100507
想说的话：拍拍我的梦啊，睡大觉啦。

邓兆伟　昵称：

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《罪恶装备》
地址：广东省佛山市顺德区乐从水藤新街接麟一巷 3 号
邮编：528316　　QQ：594593422
电话：13823431515
想说的话：十分欢迎你能和我交流，只要我会的游戏必回。

霍羿霖

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《铁拳》、《怪物猎人》、《块魂》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区宁山中路 58 号 2-1-3
邮编：110031　　QQ：377498092
想说的话：我有一个梦想，要作一款游戏……

盛腾飞

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《机战》、《最终幻想》
地址：江苏省吴江市黎里镇北库大胜村
邮编：215214　　QQ：404498330
电话：15962758633
想说的话：希望能上交流空间，祝《掌机王 SP》越来越棒。

涂巍　　昵称：明朝清风

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》
地址：重庆市铜梁县人民医院儿科周晓宁转
邮编：402560　　QQ：971377952
Email：mail3405101@163.com
电话：023-45639490
想说的话：自己动手，丰衣足食，坚决抵制金手指修改！

魏理达　昵称：达达

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：辽宁省沈阳市沈河区奉天街 318 号 2-8-2
邮编：110014　　QQ：451429001
Email：weilida@qq.com　　电话：13889828714
想说的话：我要 PSP 电池。

王闻洲

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《动物之森》
地址：浙江省绍兴市越城区金山公寓 8 幢 1 单元 301 室
邮编：312000　　QQ：569402305
电话：0575-85165991
想说的话：祝小编身体健康。

郑毅哲

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《高达》
地址：湖北省荆州市沙市区沙市中学 6 级 15 班
邮编：434000　　QQ：372671727
电话：0716-8970651
想说的话：如果是《高达》粉丝就加我 QQ 吧。

王震　　昵称：水龙吟

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》
地址：江苏省常州市武进区奔牛高级中学音梦之舟礼品店
邮编：213131　　QQ：595664574
想说的话：多多与我联系。



小编博客

乌冬

下班后本来想在回家之前把博客给写完再走，想不到这一留就留到了半夜，其实对于熬惯夜的我来说这不算什么，但博客这种东西不是说有便有的，写博客需要平时生活中的累积，像我这种已经把生活公式化的人，要憋出一篇博客还真不是一件容易的事。



梦想与现实

像这样憋文章的经历大概可以追溯到小学，那时候老师经常会布置以“我的梦想是什么”、“我长大要做什么”等为题目的作文，让我们谈谈对以后的抱负，但老师没有想过要一个小学生考虑那么远大的事是不现实的，为了第二天不会因为交不上作业而被罚站，只好通宵达旦绞尽脑汁憋出一篇会被老师接纳的东西，现在想起来有可能这种熬夜写文章的习惯就是那时养成的。

谈起梦想，小时候的出发点很简单，不就是学着课本或电视上的叔叔阿姨们做点丰功伟绩出来吗，所以有人在看了革命文章后就说自己要当兵，看了火箭升天后就说自己要做宇航员，甚至还有人在看了肥皂剧后说长大要讨老婆的，当然，不用想这位同学就成了全班的嘲笑对象。但长大了就会渐渐发现现实与梦想是有一定差距的，在踏入社会后我们会为了生活不得不做出偏离自己梦想的事，甚至有时候还会背道而驰；但也有人会不惜一切追求梦想，不过相信这里面因为梦想的高度实在太高而导致无法在有生之年实现而改变初衷的人不在少数，或许这部分人现在会发现当年那位说要讨老婆的兄弟才是最现实的。

人为什么会改变梦想，不是因为现实改变了梦想，而是因为现实改变了自己。有时候追求梦想所付出代价的会比梦想实现后获得的东西要高出很多，这就需要自己去重新权衡值不值得这样做，仅有一腔热血是不够的。但人的一生中又不能没有梦想，那样的日子会太乏味，生活也会因此失去目标。换句话说梦想就像是对现实的逃避，是因为某个目标在现实中无法达成，才会期望在幻想中得到想要的满足。



工作就是工作，玩就是玩

写到这里发现字数还不够，无奈之下瞅了一眼时间，发现已经是第二天凌晨了。算起来来到掌机王这个大家庭不知不觉一晃就是一年多了，期间经历了许多之前不曾经历过的事，所以下面就用剩下的一小块地方谈谈自己对游戏编辑这份工作的感想吧。

很多读者都以为小编的工作无非就是玩玩游戏、码码字，所以造成了很多玩家对小编这份工作的向往，包括我自己在内，在来这里以前都一直以为小编是玩家的“最终形态”，可当我来了后才发现完全不是这么一回事。

先拿自己喜欢的游戏来说吧，还是玩家的时候对于一款刚出的有爱游戏自己可以想怎么玩就怎么玩。但到了游戏编辑手里就不一样了，为了把该游戏的评测和攻略第一时间呈现给玩家，小编们不得不和时间竞赛，以求最快速度把游戏通关，这种囫囵吞枣的玩法使得在乐趣获得上就会比一般玩家少了许多，就算小编可以在工作结束后玩第二遍，但也达不到第一遍时的那种兴奋了。

接下来是工作方面，不要以为自己会打个游戏，写点字就比别人有优势，其实什么工作都是一样，没有接触过都要从零开始。会打游戏只是游戏编辑这份工作的一个前提条件，一本书的形成需要许多人的共同努力和经过许多步骤，虽然锻炼的过程中会有前辈的提点，但这也只是一个指引的作用，具体该怎么做，还得靠自己在跌跌撞撞中摸索。如果目的只是想在上班的时候玩游戏，那还不如找个轻松点的工作算了，当然这里并不是想吓唬大家，只要你有这方面的觉悟，定下了做游戏编辑的目标，这份工作的大门随时都向你敞开的。

呼，总算搞定了，趁还有时间赶紧回宿舍睡个觉，明天还有一堆工作等着我呢。

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail 联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

中奖名单

《掌机王SP》第97辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖

6名



NDS烧录卡

南京市	毕凌骥
乌鲁木齐市	程志诚
秦皇岛市	李鹏超
西安市	吴少飞
北京市	朱达亮
惠州市	邹振浩

二等奖

5名







NDS烧录卡　座式充电器

上海市	黄忆辰
唐山市	李永宁
深圳市	林灿坡
沈阳市	刘　晨
重庆市	尹嗣童

三等奖

6名

北通、黑角掌机周边

淮安市	胡啸鹏
兰州市	卫立勋
衡阳市	萧　磊
瑞丽市	徐思凡
大连市	张贺铭
苏州市	张侃裕

《口袋光环DVD》有奖问答中奖名单

3名



MARS烧录卡

Vol.97有奖问答答案：Yuxan

有奖问答中奖名单

南昌市	盛世杰
上海市	水天清
胶州市	徐瀚超

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

天下聚会



最新聚会信息请访问
http://juhui.levelup.cn
"天下聚会"专用邮箱
lujuhui@vip.163.com

十月"最"特别报道

ACE飞行员：拜十一长假所赐，再加上各地聚会负责人地积极响应，最终在十月期间，全国共举办了13场由UCG官方承认并提供奖品赞助的"天下聚会"活动。聚会完毕后，各地聚会负责人陆陆续续将他们的聚会现场照片和视频发给了我。当我浏览这些照片和视频的时候，总会有许多感触。一来是为聚会组织者们的辛勤付出而感动，二来是看到"天下聚会"热火朝天的景象而感到欣慰。这次仅从我个人的角度出发，为各位读者带来我眼中十月"天下聚会"评选之最。

感谢黑角公司为十月"天下聚会"提供奖品赞助

最"热情"的聚会



女仆团的加盟，令本次哈尔滨聚会阵容更加华

哈尔滨　10月19日　人数：280人+

"这次我们有"女仆团"的助阵，十月哈尔滨天下聚会一定会非常热闹！"聚会负责人关山在电话中这样跟我说。聚会当天一大早，我突然接到一个电话，同样是关山打来的，在电话那头，我听见大家齐声喊道：欢迎飞行员来哈尔滨做客。"热情"是我对哈尔滨聚会最深切的感受。本次哈尔滨聚会气氛非常热烈，相关助兴内容也很多，比赛前的整个上午就在轻松愉快的气氛中度过了，与其说这是一次聚会，不如说更像一个节日，大家开心的笑脸仿佛让我看到了小时候过年时的那种快乐。除了传统的掌机联机比赛之外，聚会现场还开设了家用机游戏试玩区。最关键的就是聚会当天恰好是女仆团一位MM的生日，这下好事成双，"天下聚会"也跟着过了一回生日。



这玩得那是相当开心啊。



最"专业"的聚会

南京　10月2日　人数 70人以上

由于本次聚会的主题只有一个，就是《GGXX》格斗比赛，所以说这是最"专业"的聚会。10月2日是南京圣骑士团诞生纪念4周年的大喜日子，满载一天的盛大比赛活动在大富豪电玩隆重召开。

上午的个人赛冠军由日本玩家次郎(SL)获得。下午3点众人期待的正赛开始了。选手们个个摩拳擦掌，势在必得。热情的观众也把会场围到水泄不通。所有的人为了一个小局的胜利都疯狂了，撕心裂肺的惨叫，胜利的狂吼，精彩瞬间的欢呼喝彩……三个小时激烈的比拼之后，队伍D-Train笑到了最后。队员DIND(BA)，KYO-T(PO)，火车男(FA)均有优秀的发挥，成功获得了levelup提供的PRESS START音乐会门票。



这就是本次南京《GGXX》聚会的喜悦大合影了！


部分远道而来的玩家中居然还有"叫兽"的身影。


比赛开始，选手与玩家排排坐啦。


实力异常强劲的女玩家NANCY



最"真情"的聚会

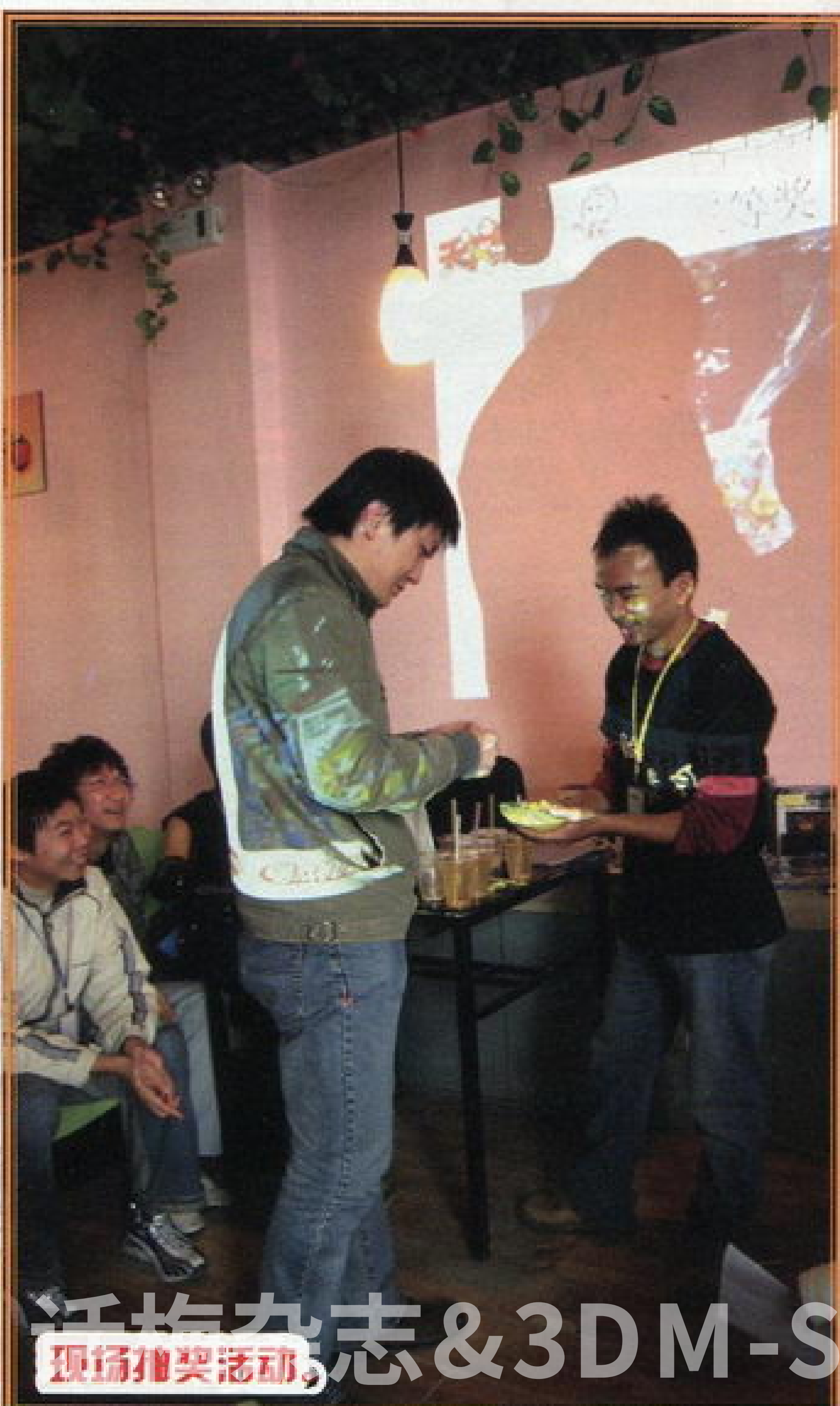

夜幕降临，最后大家来个合影吧！

兰州　10月19日　人数：80人+

为什么说这是一场最"真情"的聚会呢？因为这是兰州首届"天下聚会"。所谓万事开头难，为了主办这次聚会，有关负责人完全是自掏腰包，从场地、活动安排、各种器材等等，将这一切搞定需要付出很多物力财力。当负责人联系我说明情况时，他们的要求非常单纯：我们只想举办一场玩家自己的聚会。2008年10月19日，早上9：30工作人员布置场地，昨日的雨水并没有浇灭他们的工作热情。就在工作人员布置场地的时候，热心的玩家也早早来到现场帮助我们进行场地工作。虽说聚会的内容并没有太多标新立异的地方，不过这是属于兰州玩家的一次地地道道的聚会，玩家聚集在一起所体会到的乐趣也是其他场合所无法体验的。让我们期待兰州玩家们下一次的天下聚会更加精彩吧。


专注的表现仿佛在说：老婆，快来看上帝啊！


累坏了负责现场的摄影师。


现场抽奖活动。


会场内的书刊贩卖区人气度相当高。

最"盛大"的聚会

南京　10月11日　人数：2000人+

已经是第三届的"纯洁同人会"如今的规模是越来越大，影响力也是越来越广，就参加的人数和合作团体而言，"纯洁同人会"毫无争议的成为了十月天下聚会中最盛大的一场聚会。

2008年10月11日下午16点45左右，南京第三届"纯洁同人会"顺利结束。本届同人会历时六个多小时，参加团体三十余个，汇集刊本四十余本，到场人数两千余人，战略和战术上，这都已经达到了预期的胜利。到展者也都感受到了很不错的气氛。尤其是最后的百人大团舞，更是使同人会达到最HIGH的氛围，使主题犹以升华。正是各位宅男宅女的爱使同人的历史又翻过新的篇章！


礼品贩卖去的MM。






借助投影，玩家们在现场相互切磋起来。

掌机王 自由谈

栏目主持 马修

在读者来信中，有关课堂上搞地下工作——打掌机一直是一大热门，可见现象之普遍（大家不要学哦），本辑自由谈收录的，便是一位玩家的“地下工作”经历，可谓是乐趣和辛酸共存，相信不少玩家都有过类似甚至相同的经历吧？顺便也说说“玩家点评”，这次强调的是字数，标准字数为590～620，虽然各位朋友写起来难以把握得很精确，但也不要超出太多哦。

心跳的回忆

文 林孙健

我的掌机世界变得奇妙更难以言喻，还以为是从天而降的梦境。

生活中有多少的偶然和必然，而掌机如同从天而降的美妙的梦境，从起初做起一直萦饶在我的周围。到现在，这个梦还在延续，而我希望她是一个永远都没有闭幕式的梦，一个让人沉醉心跳的梦。

1 初期的艰苦生活

记得那是2002年冬天的第一阵风，比来年的都热了些。

为什么呢？因为我正在被窝里挑灯夜读，不，是挑灯夜战（当然是在晚上）。当上初中二年级的广大学生们正在睡大觉时，我正在我小小的房间里，扒在小小的床上，捂着大大的棉被，生怕漏出仅属于我和GB的一丝光线被他人捕获到。所以，那个密不透风的桑拿被窝，从此也是我记忆最深刻、最煎熬但同样页是最快乐的地方。



▲被窝的记忆往往是温暖又难忘的。

所谓“忠义”两难全。我是个“在师生”（与在校生同理），班主任许老师的家就是我的家，这就让我从一拥有GB开始就等于骑上了虎背，而老师家就我这一根“独苗”，就好比我是从虎背跳到了虎口，只要老虎打完盹，一睁开眼，就会立马张口把我吞下去……更何况一直在人前行为举止老实乖巧的我，在班级里学习成绩可是一直稳居“四大天王”之次席，一旦谁把我的天机泄漏了，“老天爷”必定重重有赏。再者，乖乖生的我还经常协助班主任和其他老师到街机厅抓人（诚然，我对街机游戏不太感冒），还都能满载而归。

总而言之，我玩掌机这件事可是机密中的高级机密，不可等闲视之。“犯罪”地点选在床上，那平时GB的藏匿地点当然马虎不得：

藏在枕头下？不行，太不保险，哪天圆圆

（老师的小儿子）兴致大发，在我床上手舞足蹈地折腾，和我打枕头仗……不行。那床底下呢？不行，落上灰太脏，心疼。厕所马桶水缸里呢？不行，存放时还要防水，太麻烦。挖个地洞？不行，都是水泥结构，太硬……

我前思后想，左思右想，冥思苦想，最后决定把心爱的GB塞进衣柜厚厚的衣服堆里。这样做可是能起到很好的掩人耳目的作用，每次睡觉拿睡衣时，随手再带上GB——隐蔽又顺理成章，早上再如此还原，实乃长久和谐之良策啊。



第一次心跳

天有不测风雨，人有旦夕祸福。一日晚上回笼，算完算术，填完英式拼音，在老师的会意下去休息。一日劳苦，终于可以轻松一晚上。我得意的哼着小曲，迈着大步，飞到衣柜前，发现衣柜的门是却半掩着的。

“奇怪！平时我的衣柜门都是闩上的啊？”不由地心里琢磨着。

我迅速拉开衣柜门，顿时，我的脸变得刷白：“为什么……为什么我的衣服会如此整洁……”

突然，一个熟悉而略带可怕的声音飘进了我的耳里：“小林，你的睡衣老师（班主任许老师的妻子也是我的老师）帮你洗了，穿了怪久的，都脏了。还有……”

还没等师母说完，师公就打断道：“最近程前（我的好友）进步很快啊，你看都进到全班前5名了。”“是吗？”“对啊，你看他的英语，尤其是这段时间的数学成绩，都快赶上……”

听着老师们谈笑风生般的语气，我心里的那块大石头算是放下了（大概当时不起眼的掌机还不属于老师猎杀的对象）。我赶紧推开衣服，可是偌大的GB硬是不见了。此时我的心又提到嗓子眼……“没收”，这个课堂专用名词突然漂现在我的脑海里。惊吓之余，我还偷偷瞄了书房一眼，老师杀人般的微笑正如涟漪在脸上荡漾开，如刺骨的寒气，让我不自觉地打了个寒颤……

最后，我在电视机前的小桌上发现了它，冰冷的躺卧在桌台上的GB显得是多么的安祥，一副任人宰割的模样。我赶紧跑过去，抓住它，生怕它会再次不辞而别。

此时，书房里又悠悠地飘出一句笑语：“哎，那个，小林，都这么大了还玩搭积木的游戏机，哪天拿来借圆圆玩玩，这小子老是在地摊前嚷嚷着要买。”

“哦。”我一边生硬地回答着，一边匆忙但又蹑手蹑脚地爬上床，躲避了老师的声音，老师的目光……

那一晚我没开机，只是紧紧地握着。那一个冬季，我真正懂得了寒冷的最高境界，是胆颤的心寒。

我想，迟早老师们会发现这小小的GB不太单纯，所以我改变了藏匿方针：宁可累死，不可怕死。也正因为如此，我原本大大的书包又增加了几百克的重量。

几个星期过去了，我和GB一直相安无事。



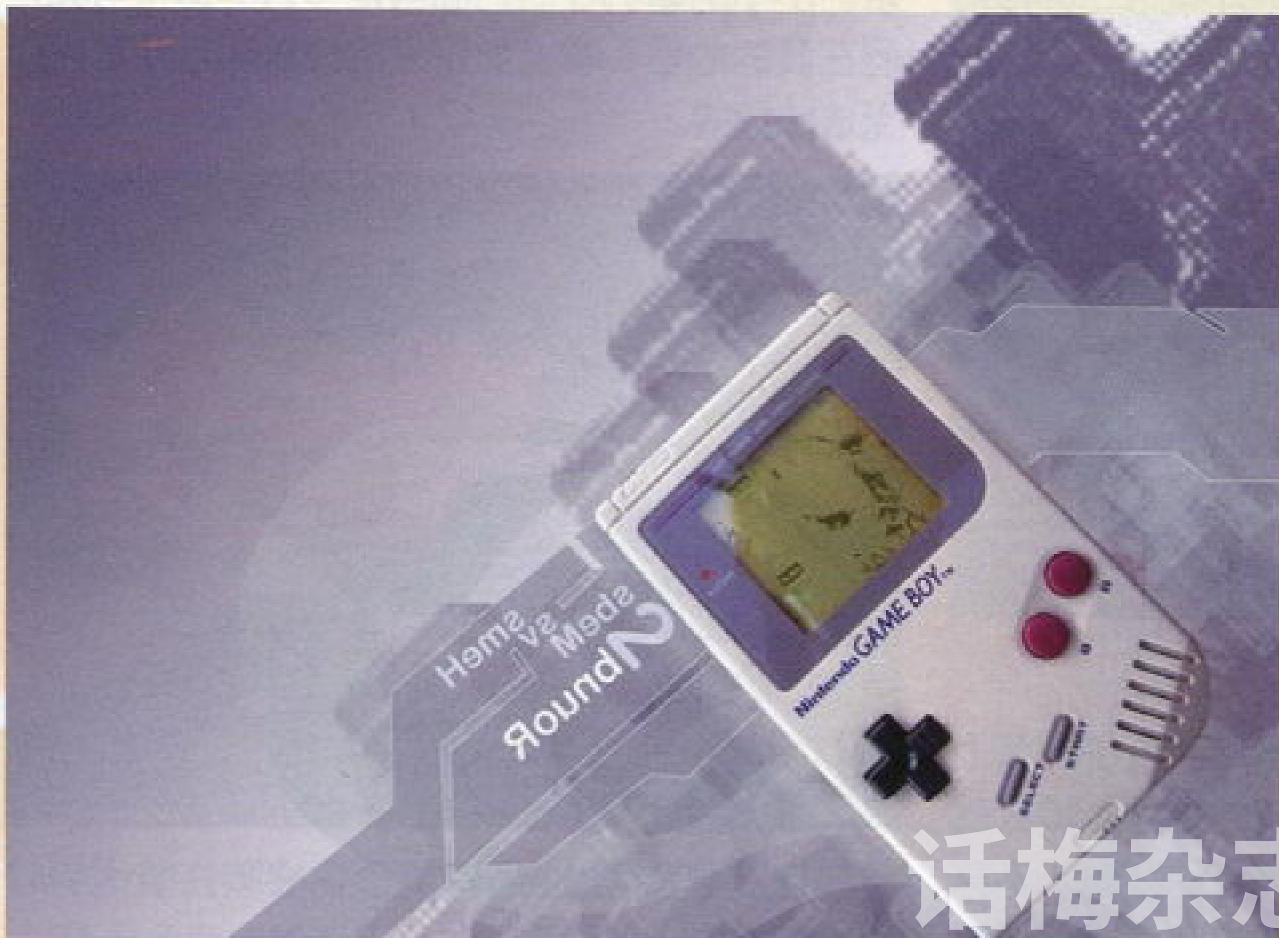
再一次风波和新的朋友

我真不是什么居安思危的人，GB带在身上次数多了，手就像被蚊虫叮咬了一般，发痒得厉害。终于在一次物理竞赛辅导课前我掏出了GB，练了练我心爱的电绵羊。

“你也玩GB，还是《口袋》！”从稚嫩的声线和门外未曾响起过的脚步声判断，他不是物理老师。

我平静地抬起头：“程前，你也玩过吗？我要打水系道馆，正在练级呢。”“对啊，你怎么还这么慢啊，我都打四大天王了呢。”“什么四大天王啊？不是要打完道馆才有吗？”

接着，他就开始对着我的屏幕指点天下了。姑且称之为聚众效应吧，本来只有两个头紧挨在抽屉里，后来就引来了



▲GB啊，你可不能出事啊……

个大的头，接着又有个小头加入，不一会，观光的队伍挡去了些许光线。

见状，我慷慨地分享了塞在抽屉里面的大包瓜子，大家就机械地嚼着，兴致勃勃地看着。不知不觉中，地面上已经散落了一地的瓜子皮。电扇在懒散地转着，窗外的知了也在不知死活地呻吟着，时间静静地躲过每个人的视线，安静地流淌着……

"你们都在干什么？都聚到一块了……"一个急促而高亢的声音穿过透明的玻璃从窗外刺了进来。

同学们心知我在玩游戏，这可是学校禁忌，很快，同学们便做鸟兽状飞散出了包围圈。最终，暴露在辅导老师眼皮底下的正是我仓皇地起立，和我从抽屉里慌乱地塞完什么东西硬拔出来手。此时的GB还是安祥地躺在里面，没有任何的掩护，没有任何的担忧。而那时老师们对掌上便携设备的认识上了新的台阶（我就亲眼见证了班上一台GB从天堂掉进地狱的全过程）。此情此景，我的内心已有名人骚客丧失友人之悲凉："斯命休矣！"

这时我已经无法压制我混乱发散的思维：要是被揪到办公室，那可将是一场群起而攻的批斗大会，再加上我本来优异的成绩，老师们更会因"痛心疾首"而加倍地"爱怜"我这位迷途的羔羊。批评、教育、开导，还有那一副副恨铁不成钢的表情……

"我、我……"从我嘴里蹦出几个几乎哽咽的字时，我几乎要在辅导老师严厉的目光下招供。

"我们在吃瓜子啊。"一个从容淡定的声音从我耳边响起。



▲关键时刻，瓜子立了大功！

而这时辅导老师把她的目光从我瘦小的身上移开，转向了覆盖上一层瓜子皮的地面，接着就看了看班级门上随风飘扬鲜艳的流动红旗，本来微微泛红的脸上立马就起了折皱。我知道那是暴风骤雨之前的平静。

终于老师的愤怒转化为言语，并下达了死命令："你们俩给我把地面打扫干净！"

老师的声音洪亮而深远，接着转身离开，留下了一句话在空中飘荡："我叫你们吃瓜子还乱丢瓜子皮。"

我转过僵硬的脖子，看着从容的程前，他这种处乱不惊，临危不惧的能力是那么的隐蔽，正所谓真人不露相啊。

那个早晨，不知为何，我扫地非常起劲的早晨，好像用布擦拭GB一样，我如此地充满干劲地打扫着教室里每个角落，而程前翘着腿高兴地继续嗑着瓜子。



幸福的生活

自从成功化解了"GB or 瓜子皮"事件后，我和程前变成了亲密无间的战友（大概是患难见真情吧）。每次班主任许老师大军压向街机厅时，我就会第一时间提前通知程前，使之安全转移，全身而退，老师们可能还以为他们的加大教育行动初见成效吧（笑）。也因着相同的兴趣爱好，我们俩的GB第一次联姻成功。他送了我一只让我轻松不少的高等级怪兽，做为交换，我象征性地送给他一只LV4的波波。

街道上，经常可以看到一对背着书包的初中生，交头接耳，谈笑风生。

斗转星移，从事了这么多年的地下工作的我，现在转产来到地上。虽然游戏在大学生活里变得合法化，但身边志同道合的人也逐渐稀少到快要没有了，有的尽都是热衷于电脑的大型网游。小小的掌机在他们面前是多么的幼稚可笑，但在我的心里，掌机所带来的快乐和方便是电脑无法比拟的。



这就是我和GB还有至今还被蒙在鼓里的老师的血泪史，到如今回味起来依然心有余悸啊。



NBA 09

PSP

◆SCEA◆SPG

PSP上每年有两款NBA题材的游戏，虽然很多人对在掌机上缩水的这两款游戏都非常不屑，但是有一款我还是玩了很长时间，这大概是因为我只有掌机的原因。所以现在我想来点评一下它——这款SCE的《NBA 09》。

游戏给我的第一感觉是娱乐性大于真实感，虽然有全程的实况解说和现场广播音效，但是篮球的出手速度非常诡异，球员的一些传球动作也违背常理。在越来越强调运动游戏真实化的今天，这样的做法显然不讨好。但是话说回来，对于我这种平时没什么时间看球，但是又对篮球有一些了解的人而言，这种强调娱乐性的篮球游戏还算蛮对胃口。



操作方面，应该说还是非常平易近人的，PSP的四个功能键在进攻防守时各司其职；如果想定位换人或者指定传球，只要按住L，球员头上便会出现对应的按键，再按下相应的按键便可实现换人或者传球。

游戏模式也算是很丰富了，除了正统的比赛，还有丰富多彩的小游戏，这些小游戏也分成两大类，一种是根据正统比赛改变而来，比如投篮大赛；另一种则是把篮球的概念融入小游戏中，比如篮球弹珠台。

需要批评的是，本作除了球员数据、球队比赛服装以及球场的布置这些方面进行了更新，其他方面实在看不出和前作的《NBA 08》有什么大的区别。不过作为每年一作的系列游戏，如果风格上有太大的变化，可能老玩家会感到不适应，但是完全照搬也确实有偷懒的嫌疑。比如前作中存在一个BUG，防守方队员如果不慎把球碰进自家篮筐，会给本方增加比分，而在真正的篮球比赛中这是算在对方帐下的得分。没想到的是，这个BUG竟然被原封不动地留了下来……

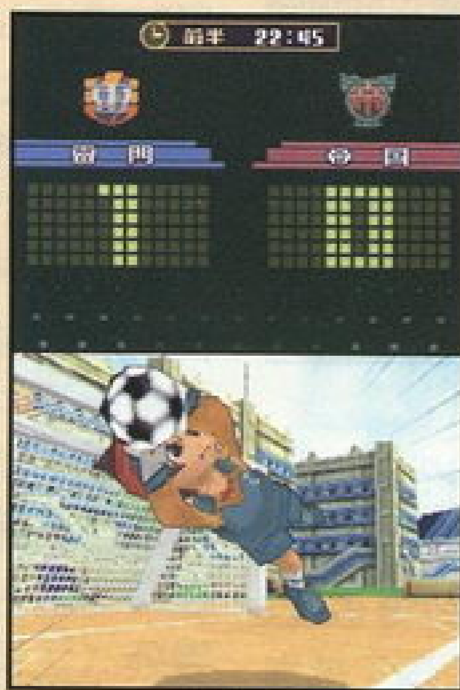
评论人：大大奶糖　评分：7

雷电十一人

NDS

◆Level5◆RPG

经过多个体验版的发售后，这挖了将近半年的坑终于在8月22日被填了，玩到游戏后的第一感觉就是“和体验版相差的不是一点点”，包括好坏两个方面……下面就由笔者一一道来。



上手不到两小时，本作系统上的漏洞就已经全部暴露在玩家眼前，系统上很不平衡。最让人揪心的就是通关前时那颇高的遇敌率，而且进入比赛时非常慢。逃，读取时间太长，又要被扣钱；不逃，这种4对4的比赛玩多了再玩11对11的大型比赛又会忽然不习惯。

大的问题就出在比赛部分了，四种属性的相克存在感太薄弱，另外就是那个裁判，有时你对着别人拳打脚踢他都会视而不见，不过当你华丽地过人之后换来的是一个任意球，我想那时你的面部表情应该会很复杂吧。最后发现，只有边裁是公正的，多么细小的越位都会被发现。

虽说存在的问题很多，不过还是有很多贴心的细节的，大地图上的方位提示让不太懂日语的玩家不会因语言障碍而卡关，比赛部分虽说是全程触笔操作，不过手感比预想中要好很多。

音乐是本作的一个亮点所在，除去比较幼稚的OP和ED，各种场景的BGM都非常优美，尤其是比赛时的音乐，让游戏的热血程度又提升了一个档次。比较遗憾的是比赛中没有语音，不过这也是机能限制，想一下子做到如此完美也是比较困难的。

本作的画面算是中规中矩，毕竟你不能要求厂商做出《WE》一般的画面，看着不会不舒服就行了，某些必杀技画面有严重的丢帧现象。不过行云流水的比赛节奏和热血的射门表演都魄力十足，最赞的当然就要数那上千名性格各异的球员设定，每一个选手都是经过精心的设计和命名的，这可能也是导致本作跳票半年的原因之一吧。Mobi Chip视频压缩技术使得过场动画质量更高，笔者在看过动画版后觉得游戏的过场动画做得比动画版还要好。

评论人：Kiseri　评分：7

火热秘技



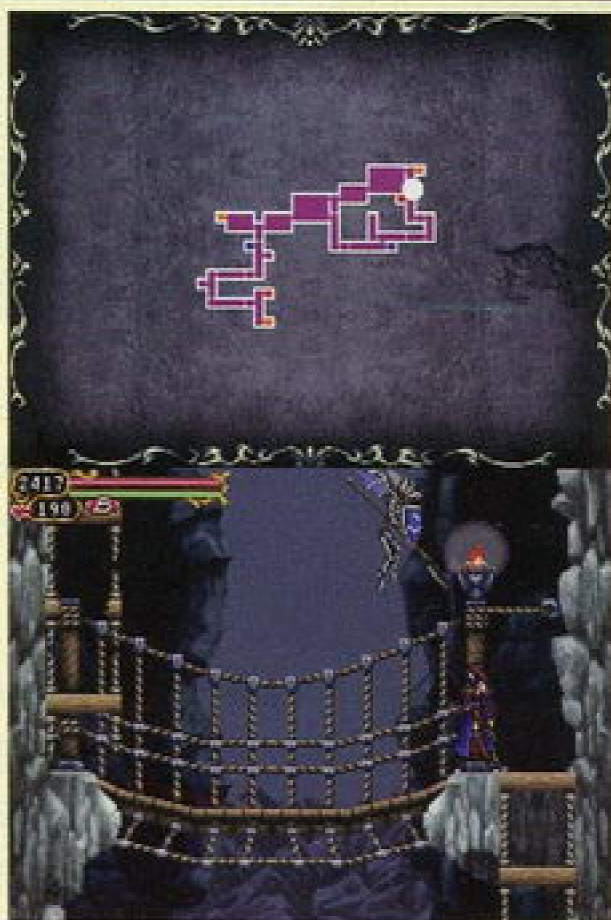
栏目主持：盲先知

上次说到的《寂静岭 归乡》已经通关，本作的素质确实很一般。变了味的战斗，不知所云的谜题，还有漏洞百出的情节让这一作完全沦为一款二线作品，实在是可惜。游戏中期难度不低，想用金手指又没有，真是急人。所以还是掌机好啊，金手指工具方便快捷。有什么游戏玩不过去，别忘了来火热秘技看看。

NDS 恶魔城 圣教密令

美版　Castlevania: Order of Ecclesia　秘技

○快速赚钱



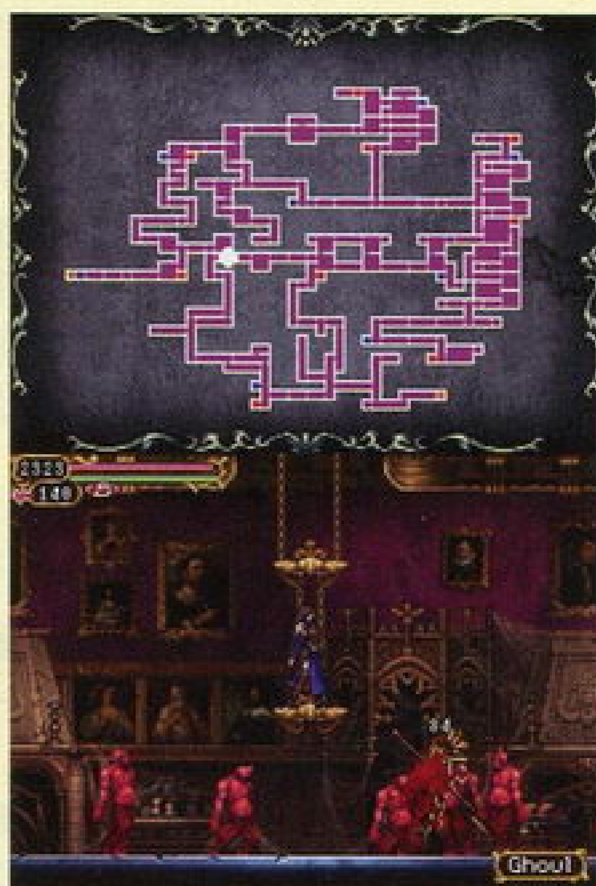
在泰摩山脉、崔斯提斯通路等地有一些吊桥场景，某个房间在和上方房间交界之处有灯台，玩家装备了金钱戒指和金运刻印之后，只要在这里的灯台上不断二段跳、向下飞踢就可以快速赚钱。

○挂机刷熟练度

在神秘洋馆存盘点左边的房间里有两只会使用刻印的敌人。在这里先将防御力提升至80以上，再装备回复刻印（Refectio）、国王戒指（Emperor Ring）和塔戒指（Tower Ring），之后卡住↑键就可以了。80以上的防御力保证敌人碰到主角时只伤1的HP，回复刻印和国王戒指可以抵消这个伤害，塔戒指则保证在吸收刻印时不会被中断。由于每吸收一个刻印所有熟练度都会加1，所以这样挂机就能自动刷到熟练度。如果想手动刷的话，推荐在骸骨洞穴里满是跳骷髅的房间里进行。

○快速升级

在恶魔城最上部的传送点下方有一个房间里有两名终极骑士（Final Knight），每个有573点经验值，有了两枚教皇戒指（Hierophant Ring）后杀掉两名骑士可以获得2292的经验值，而且它们HP不算高，弱点明显，杀起来很快。如果不想这么费力也可以用"挂机"的方法：找一个会无限刷丧尸或食尸鬼的房间，先将房间中的其他敌人都清理干净，再站在房间的入口等处（让丧尸碰不到主角即可），召唤出使魔后，把NDS插上电源就可以不用管了。



○师兄模式

在师兄模式中经常会遇到需要穿墙才能通过的地方，这时只要点击触摸屏就能让他瞬移过去，在冰瀑布时同样使用。由于瞬移这个技巧发动时有很长的无敌时间，所以也可以在一些BOSS战中发挥很大的作用。

下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器“Cheat Code Editor”，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 恶魔城 圣教密令

美版　Castlevania：Order of Ecclesia　金手指

○GameID：YR9J 2994375B

隐藏模式出现

221DCC81 00000010

按SELECT金钱最高

94000130 FFFB0000
0210712C 05F5E0FF
D0000000 00000000

按SELECT出现全部刻印

94000130 FFFB0000
C0000000 0000004E
22107206 00000091
DC000000 00000001
D2000000 00000000
D0000000 00000000

MP不减

0205D1C4 E1D106F2
02072784 E1D016F2

按SELECT获得所有装备

94000130 FFFB0000
C0000000 00000079
221072EB 00000099
DC000000 00000001
D2000000 00000000
D0000000 00000000

按SELECT获得所有物品

94000130 FFFB0000
C0000000 0000006F
2210727A 00000099
DC000000 00000001
D2000000 00000000
D0000000 00000000

HP不减

0205E498 E1D105FE

心数不减

0205D1F4 A1A00002
020727AC E1A01001

按SELECT等级99

94000130 FFFB0000
221070CC 00000063
D0000000 00000000

按SELECTHP最高

94000130 FFFB0000
021070D0 03E703E7
D0000000 00000000

按SELECTP最高

94000130 FFFB0000
021070D4 03E703E7
D0000000 00000000

按SELECT心数最高

94000130 FFFB0000
021070D8 03E703E7
D0000000 00000000

按SELECT状态值最高

94000130 FFFB0000
02106B54 03E703E7
02106B58 03E703E7
12106B5C 000003E7
D0000000 00000000

按SELECT熟练度最高

94000130 FFFB0000
02107138 FFFFFFFF
0210713C FFFFFFFF
02107140 FFFFFFFF
12107144 0000FFFF
D0000000 00000000

NDS 女神侧身像 负罪之人

日版　ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者　金手指

○GameID：YVPJ bb7122d4

金钱最高

020BC994 05F5E0FF

按SELECT全道具99个

94000130 FFFB0000
D5000000 000000E3
C0000000 00000066
D6000000 020BCAB9
D2000000 00000000

按SELECT全武器99个

94000130 FFFB0000
D5000000 000000E3
C0000000 00000062
D6000000 020BCA00
D2000000 00000000

按SELECT全防具99个

94000130 FFFB0000
D5000000 000000E3
C0000000 00000046
D6000000 020BCA63
D2000000 00000000

按SELECT全饰品99个

94000130 FFFB0000
D5000000 000000E3
C0000000 0000000E
D6000000 020BCAAA
D2000000 00000000

全员AP最高

C0000000 00000003
220BB0DE 00000064
DC000000 00000148
D2000000 00000000

全员Exp最高

C0000000 00000003
020BAFF4 0098967F
DC000000 00000148
D2000000 00000000

全员等级最高

C0000000 00000003
220BB0EC 00000063
DC000000 00000148
D2000000 00000000

全员魔力最高

C0000000 00000003
120BB02E 0000270F
020BB030 270F270F
DC000000 00000148
D2000000 00000000

全员命中最高

C0000000 00000003
020BB034 270F270F
120BB038 0000270F
DC000000 00000148
D2000000 00000000

全员回避最高

C0000000 00000003
120BB03A 0000270F
020BB03C 270F270F
DC000000 00000148
D2000000 00000000

全员防御最高

C0000000 00000003
020BB040 270F270F
120BB044 0000270F
DC000000 00000148
D2000000 00000000

全员攻击力最高

C0000000 00000003
020BB028 270F270F
120BB02C 0000270F
DC000000 00000148
D2000000 00000000

全员魔防最高

C0000000 00000003
120BB046 0000270F
020BB048 270F270F
DC000000 00000148
D2000000 00000000

全员射程最高

C0000000 00000003
220BB0D5 00000009
120BB0D6 00000909
DC000000 00000148
D2000000 00000000

全员移动力最高

C0000000 00000003
120BB0D2 00000909
220BB0D4 00000009
DC000000 00000148
D2000000 00000000



全员HP最高

C0000000 00000003
020BAFF8 0001869F
020BAFFC 0001869F
020BB000 0001869F
DC000000 00000148
D2000000 00000000

狩猎季节2G 第14话

绘 licut



















http://blog.sina.com.cn/licut

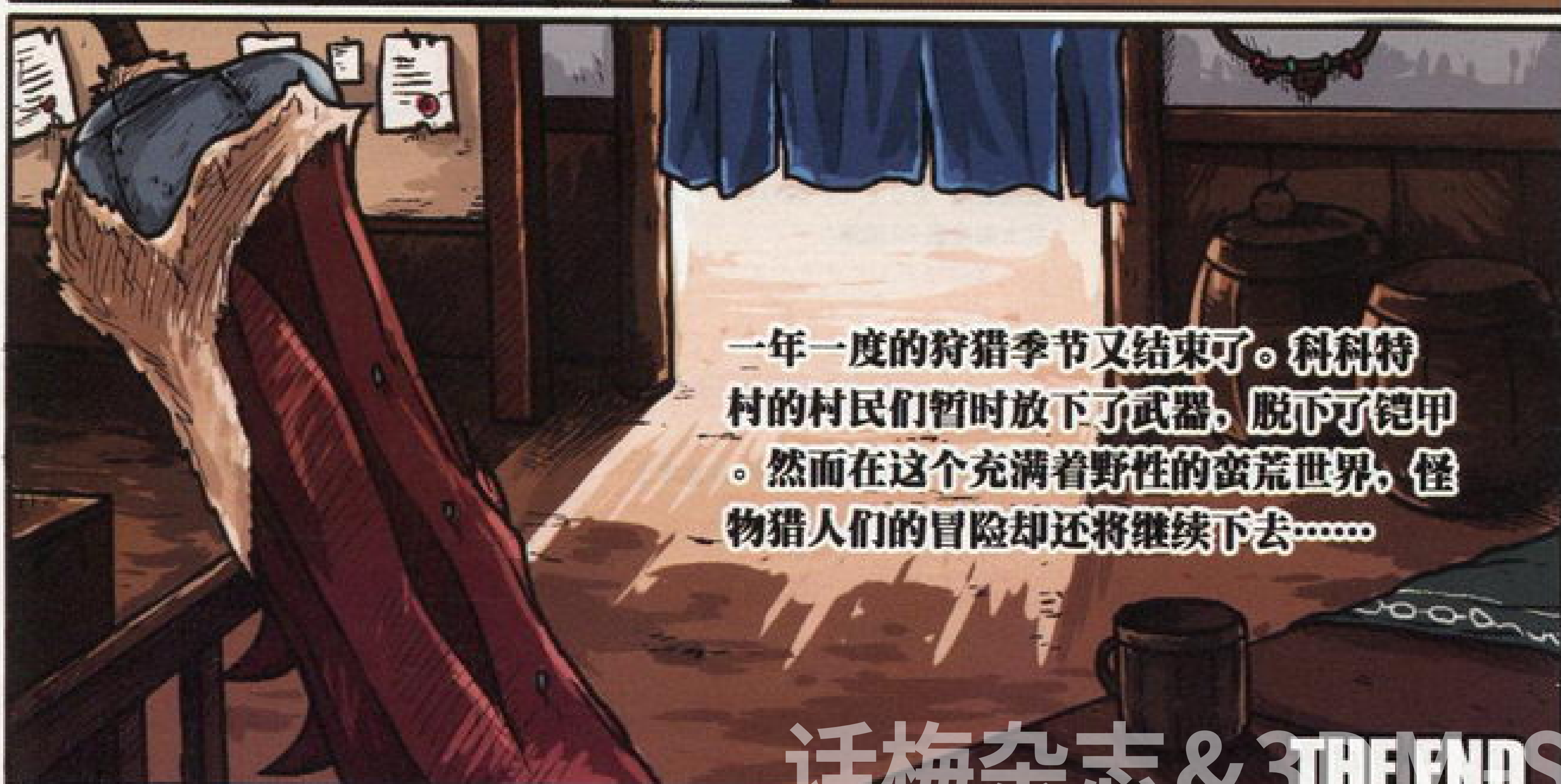

呜呜
咔嚓


旺财…对不起…是主人没用。
奇面王，你知道为什么人类会划定狩猎季节吗？那就是人类防止无限制恶性狩猎采取的措施！
但是我们所生存的这个野蛮时代，本来就只有强者才能繁衍发展，绝对的和平相处是不存在的！


队长~
孩子们！！
给我拿下它们！！
村长婆婆？！


大家…
正莱？！
什么时候…


两天前，邮递员正莱在送信途中目击到了队长和阿男被凤翔龙吹下悬崖，于是赶到村中向猎人协会报告了情况。最终在大家的帮助下，阿伟救出了宠物猫旺财…


一年一度的狩猎季节又结束了。科科特村的村民们暂时放下了武器，脱下了铠甲。然而在这个充满着野性的蛮荒世界，怪物猎人们的冒险却还将继续下去……
THE END

掌机游戏综合发售表
NEW GAME RELEASE SCHEDULE

进入11月后，年末商战的号角也即将吹响了。11月又是一个大作如云的月份，NDS的《超时空之钥》、《雷顿教授与最后的时间旅行》等大作应该是FANS翘首期盼已久的了，而《流星洛克人3》、《风来之西林DS2》想必也会得到系列死忠的支持。PSP方面，进入11月后终于打破了前几个月游戏青黄不接的尴尬局面，《机动战士高达 高达对高达》、《啪嗒嘭2》、《无双大蛇 魔王再临》等受瞩目作品的即将到来终于让PSP玩家们也能体会到久违的"玩不过来"的满足感了。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年11月			
11日	使命召唤 战火世界	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	FPS	29.99美元
13日	鉴伪侦探	いかもの探侦 —IKATAN—	Cyber Front	AVG	5040日元
13日	三角帽与魔法的365天	とんがりボウシと魔法の365にち	Konami	ETC	4980日元
13日	DS西村京太郎悬疑作品2 新侦探系列 金泽·函馆·极寒的峡谷 复仇之影	DS西村京太郎サスペンス2 新侦探シリーズ 金泽·函馆·极寒の峡谷 复仇の影	Tecmo	AVG	3990日元
13日	流星洛克人3	流星のロックマン3	Capcom	A·RPG	5040日元
13日	不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城	不思议のダンジョン 风来のシレン2 砂漠の魔城	SEGA	RPG	5040日元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA Games	RAC	29.99美元
18日	幻想影星	Imagine: Movie Star	Ubisoft	SLG	29.99美元
18日	幻想芭蕾之星	Imagine: Ballet Star	Ubisoft	SLG	29.99美元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	AVG	29.99美元
20日	超时空之钥	クロノ·トリガー	Square Enix	RPG	5040日元
20日	创造球会DS 触控and管理	サカつくDS タッチandダイレクト	SEGA	SLG	5040日元
27日	便利店DS 大人的经营力锻炼	ザ·コンビニDS 大人の经营力トレーニング	日本一Software	SLG	5040日元
27日	寒蝉鸣泣之时 绊 第二卷·想	ひぐらしのなく顷に绊 第二卷·想	Alchemist	AVG	3990日元
27日	刑事J.B.哈罗尔德的事件簿 曼哈顿安魂曲&杀手之吻	刑事J.B.ハロルドの事件簿 マンハッタン·レクイエム&キス·オブ·マーダー	fonfun	AVG	4400日元
27日	雷顿教授与最后的时间旅行	レイトン教授と最后の时间旅行	Level-5	AVG	4800日元
27日	宠物蛋的闪亮小店	たまごっちのキラキラおみせっち	NBGI	ETC	5040日元
27日	幕末恋华·新选组DS	幕末恋华·新选组DS	D3 Publisher	AVG	5040日元
		2008年12月			
4日	家庭教师REBORN! DS 黑手党大集合! 彭格列狂欢节	家庭教师ヒットマンREBORN! DS マフィア大集合! ボンゴレフェスティバル!	Takara Tomy	ACT	5040日元
4日	英雄战记雷万丁	英雄战记レーヴァンティン	Gungho Works	S·RPG	5040日元
4日	口袋棒球11	パワプロクンポケット11	Konami	SPG	5229日元
4日	第一神拳 THE FIGHTING DS	はじめの一歩 THE FIGHTING! DS	ESP	FTG	5040日元
4日	烈焰强击	ブレイザードライブ	SEGA	RPG	5040日元
11日	能源小精灵 凯伊与杰洛的不可思议之旅	エレビッツ カイとゼロの不思议な旅	Konami	A·AVG	5250日元
11日	心灵传说	テイルズ オブ ハーツ	NBGI	RPG	6650日元
11日	陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者	チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者	Square Enix	ETC	5040日元
18日	江户川乱步的怪人二十面相DS	江户川乱步の怪人二十面相DS	Takara Tomy	AVG	5040日元
18日	牧场物语 欢迎来到风之集市	牧场物语 ようこそ! 风のバザールへ	MMV	SLG	5040日元
18日	桃太郎电铁20周年	桃太郎电铁20周年	Hudson	TAB	5229日元
18日	幻想水浒传 十二宫	幻想水浒传ティアクライス	Konami	RPG	5500日元
18日	仙境传说DS	ラグナロクオンラインDS	Gungho Works	RPG	6090日元
25日	梦幻之星 ZERO	ファンタシースター ZERO	SEGA	A·RPG	5040日元
		2009年1月			
1日	绿野仙踪	RIZ-ZOAWD	D3 Publisher	RPG	5040日元
29日	阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士	アニーのアトリエ セラ岛の炼金术士	Gust	RPG	5040日元
		2009年2月			
未定	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
		2009年3月			
26日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
未定	勇者斗恶龙IX 星空的守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	RPG	售价未定
		2009年春			
未定	逆转检察官	逆转检事	Capcom	AVG	售价未定
未定	光明力量 羽翼	シャイニング·フォース フェザー	SEGA	S·RPG	售价未定
未定	无限航路	无限航路	SEGA	RPG	售价未定

11.20 机动战士高达 高达对高达

■NBGI ■ACT ■5040日元





本作是高达题材动作游戏"《高达VS》系列"的PSP版最新作，移植自同名游戏的街机版。作品收录了初代《高达》到《高达00》中的丰富机体，玩家可从其中选择一架机体与敌方展开2对2的组队战。战斗中双方各有6000点的战力，当一方有机体被击坠时战力就会减少，最先把对方的战力削减至零的就为胜利者。PSP版的本作除了包含有街机版的内容外，还加入了新的机体和模式。

11.20 超时空之钥

■Square Enix ■RPG ■5040日元



口碑优秀的SFC版原作使得游戏备受老玩家和RPG迷关注，充满魅力的角色、引人入胜的剧情和气势磅礴的音乐都让其成为众多玩家心中的经典。主人公凭借时空之钥穿越到上至远古、下至未来，邂逅各种同伴以拯救即将灭亡的世界。虽然剧情上没有什么变动，但在新增的A.T.B ver2战斗系统下，敌我的位置关系会影响到攻防能力和角色之间的协力攻击，让战斗进一步白热化。



PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年11月			
13日	定制我们的世界	注文しようぜ！俺たちの世界	Global A Entertainment	RPG	5040日元
13日	战国绘札游戏 不如归 乱	战国绘札游戏 不如归 —HOTOTOGISU— 乱	Irem	TAB	5040日元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA Games	RAC	39.99美元
20日	普利尼 我做主人公可以吗?	プリニー オレが主人公でイイんスか?	日本一Software	ACT	5229日元
20日	机动战士高达 高达对高达	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	NBGI	ACT	5040日元
27日	星色的赠物 携带版	星色のおくりもの Portable	Takuyo	AVG	6090日元
27日	寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版	ひぐらしデイブレイクポータブル	Alchemist	FTG	6090日元
27日	啪嗒嘭2	パタポン2 ドンチャカ	SCEJ	MUG	4980日元
27日	喧哗番长3 全国制霸	喧哗番长3 全国制霸	Spike	A·AVG	5229日元
27日	萌萌2次大战略 豪华版	萌え萌え2次大战略 デラックス	System Soft Alpha	SLG	5040日元
27日	无双大蛇 魔王再临	无双OROCHI 魔王再临	Koei	ACT	5544日元
27日	英雄传说 空之轨迹 豪华套装版	英雄传说空の轨迹セット	Falcom	RPG	9800日元
27日	游戏王对战怪兽GX 双重战力3	游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3	Konami	TAB	5250日元
		2008年12月			
4日	我们的生存游戏 携带版	俺たちのサバゲー ポータブル	Best Media	ACT	5040日元
4日	乐克乐克2	LocoRoco2	SCEJ	ACT	4980日元
11日	双星物语	Zwei!!	Falcom	A·RPG	5040日元
18日	音感训练 甜蜜和声	ソルフェージュ Sweet harmony	Gungho Works	AVG	6090日元
18日	深红密室 重生	クリムゾン・ルーム リバース	Success	AVG	3129日元
18日	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	6090日元
25日	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	RPG	5040日元
未定	绯色的碎片 携带版	绯色の欠片 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
		2008年冬			
未定	远程搜查 通往真实的23天	远隔搜查 真实への23日间	SCEJ	AVG	售价未定
未定	永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A·RPG	5040日元
未定	真·三国无双 联合突袭	真·三国无双 MULTI RAID	Koei	ACT	售价未定
		2009年1月			
22日	北斗神拳 拉奥外传 天之霸王	北斗の拳 ラオウ外传 天の霸王	Interchannel	FTG	5040日元
22日	假面女仆卫士 跃动大混战	假面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル	Gadget Soft	FTG	5040日元
22日	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	NBGI	SLG	5040日元
22日	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	NBGI	SLG	5040日元
22日	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーム	NBGI	SLG	5040日元
29日	智代After 人生如歌 CS版	智代アフター It's a Wonderful Life CS Edition	Prototype	AVG	5040日元
29日	秋之回忆5 中断的胶片	メモリーズオフ #5 とぎれたフィルム	5pb.	AVG	5040日元
29日	世界传说 光明神话2	テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2	NBGI	RPG	5200日元
		2009年春			
未定	战国BASARA 群雄之战	战国BASARA バトルヒーローズ	Capcom	ACT	售价未定
未定	枪声与钻石	铳声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	售价未定

精彩内容导视



本辑看点

PSP-3000实机拆卸演示

米格：有关PSP-3000的报道，我们《掌机王SP》已经进行了很多辑，可了解了PSP-3000美丽的外表后，你想不想再了解一下PSP内部的构造呢？本辑“米格的软硬教室”栏目就要解剖PSP-3000，带你了解它的内部结构。





游戏展望台

勇者斗恶龙Ⅹ 星空的守望者／逆转检查官／世界传说 光明神话2

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

新作特搜队

令旗所向／塔克 魔法失误／史努比DS 史努比去和伙伴们约会吧／侦探伽利略／卡片召唤师DS／噬魂师 美杜莎的阴谋／你的勇者／脑筋急转弯&猜谜一答入魂Q班／街舞男孩／蜘蛛侠 暗影之网／勇者别嚣张or2／BLEACH 灵魂嘉年华／深红编年史 红辉的魔石



全面收录近期二线作品，不放过漏网之鱼！

火热试玩区

恶魔城 圣教密令
希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+
DJMax 携带版 酷懒之味



详解近期当红大作，为您展示动作的系统和特点！

新动一刻

本次“新动一刻”栏目为大家介绍由文字游戏改编而来的动画《CHAOS;HEAD》、经典动画《再造人卡辛》的续作《卡辛 Sins》以及根据同名轻小说改编而成的动画《魔法禁书目录》。

《口袋光环DVD》Vol.99有奖问答题目

在“火热试玩区”关于《恶魔城 圣教密令》的演示中，小编挑战过的BOSS是下面哪个？

A：死神 B：德拉古拉伯爵 C：影魔

本辑活动奖品



MARS烧录卡 3名

掌机王SP幸运大抽奖

参与方式：只要在2008年12月2日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第101辑上公布，敬请关注。

一等奖



SCDSO 烧录卡 2名



EZ5 PLUS 清凉版 烧录卡 2名



M3DSR烧录卡 2名

二等奖



SC-miniSD 烧录卡 1名



SC-SD 震动版烧录卡 2名



北通二代直插座充 BTP-6369 1名



北通二代座充 BTP-6262 1名

三等奖

北通微型线控耳机 BTP-6235 1名

北通3合1水晶盒 BTP-6257 1名

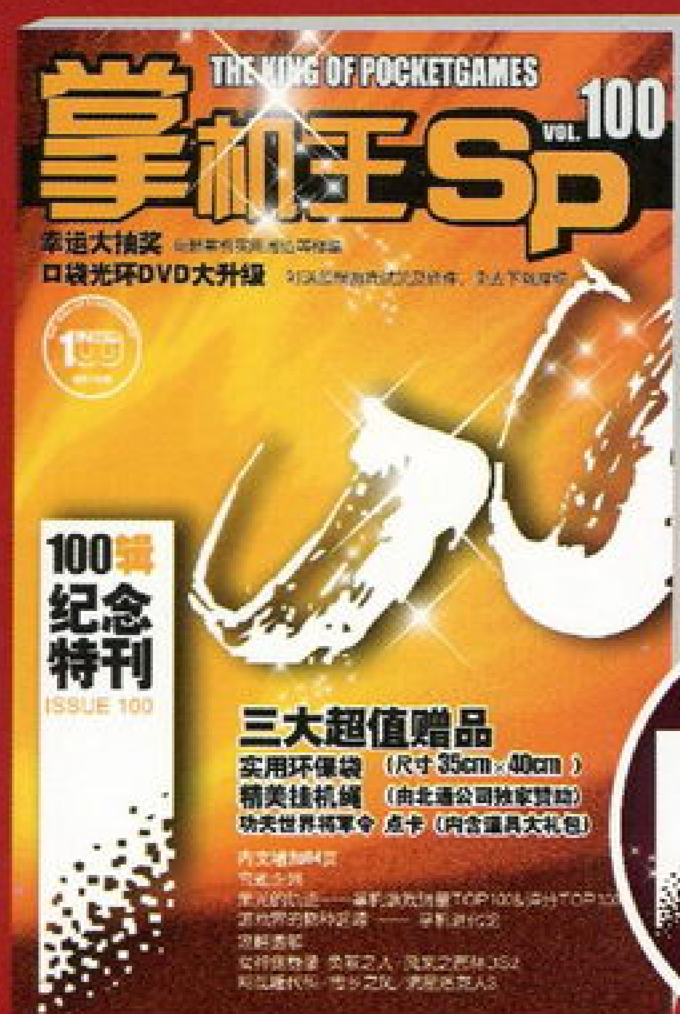
黑角NDSL彩柔皮包 BH-DSL09203 1名

北通电池组 BTP-6266 1名

黑角多功能影音支架套装 BH-PSP02627 1名

黑角NDSL多彩保护二合一套装 BH-DSL09617 1名

100辑纪念特刊
三大赠品超值回馈！



1 超值实用环保袋
（高档无纺布材料，尺寸35cm×40cm）

2 精美挂机绳
（高档皮革材料，金属接头，由北通公司提供）

3 功夫世界将军令 点卡
（内含道具大礼包）



市场价值5元

口袋光环DVD大升级
附送最新游戏试玩及软件，免去下载麻烦

内文增加64页
专题企划
游戏界的物种起源——掌机进化论
荣光的轨迹——掌机游戏销量TOP100&评分TOP100

攻略满载
女神侧身像 负罪之人／风来之西林DS2 沙漠的魔城
阿瓦隆代码／思乡之风／流星洛克人3



赠品 3

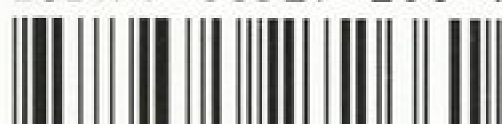
赠品 2

赠品 1

市场价值5元

掌机王SP 赠

ISBN 7-88527-266-1



9 787885 272661

11月下旬 全国上市

掌机王光盘定价:9.8元　本手册随盘附赠不能单独销售